Oyungezer
SUNAR
SAYI: 06 • 10.00 ₺ (KDV Dahil)
oyungezer.com.tr/lol



LEAGUE OF LEGENDS

YENİ SEZONA HAZIR MISINIZ?

BİLDİĞİNİZ HER ŞEYİ UNUTUN!

ŞAMPİYON GÜNCELLEMELERİ

Vadi'nin eski şampiyonları değişiyor!

2015 DÜNYA FİNALLERİ

Her şeyin çözüldüğü yerde, Berlin'deyiz!

İDEAL TAKIM NASIL KURULUR?

En bomba taktikler ve ideal şampiyon seçimleri

İÇİNDEKİLER

HERKESE 500 RP & İKİ DEV POSTER HEDİYE





GÜNCEL

TOPLULUK

eSPOR

REHBER









YENİ SEZON

Her şey değişti, HER ŞEY!

League of Legends'a bugünkü başarısını getiren ve oyuncuların onu bu denli sevmesini sağlayan en önemli özelliklerinden bir tanesi oyunun sürekli olarak kendini değiştiriyor ve geliştiriyor oluşudur. Oyuncular belli aralıklarla düzenli olarak gelen yamaların dışında, her yılın sonunda daha büyük çaplı değişikliklerin geleceğini bilirler. İşte yine yılın o dönemine geldik ve LoL her zamanki gibi kendisini büyük güncellemelerle yenilemeye devam ediyor. Gelin gelecek yıl oyunda bizleri neler beklediğine bakalım ve önümüzdeki günlerde Sihirdar Vadisi'nde iyi olmanın yolu ne olacak birlikte öğrenelim.

NİŞANCI GÜNCELLEMELERİ

Oyunun son zamanlarında aldığı hal düşünüldüğünde en çok zorlananların Nişancı rolündekiler olduğunu tartışmaya bile gerek yoktu. Rakipler üzerlerine deli gibi koştururken sürekli kaçmak durumunda kalan, her türlü çabalarına rağmen en çok odaklanılan ve en ufak hatalarında dahi hayatlarını hemen kaybeden nişancıların bu vahim durumu Riot Games'i de rahatsız etmiş olacak ki, Vadi'nin en korunmaya muhtaç rolüne yepyeni değişiklikler getiriyorlar. Özellikle Ezergeçer'lerin oyuna girmesiyle başlayan *'belli şampiyonların sahip oldukları yetenekleri öne çıkarma'* felsefesine nişancılarda da devam ediliyor. Bu doğrultuda belli şampiyonlar yepyeni özellikler kazanıyor. Ayrıca yeni nişancı eşyalarıyla da oyun içerisindeki duruma göre daha farklı eşya dizilimleri yapabilmenin önü açılıyor. Tüm bu değişiklikler nişancıların oyuna olan etkisini arttırırken, ufak hatalarda dahi büyük bedeller ödemelerinin önüne geçiliyor.

Vadinin Alameti yeni sezonla gelen büyük yeniliklerden.





DEĞİŞEN NİŞANCILAR



MiSS FORTUNE: Mermi Manyağı artık daha uzun sürüyor ve Miss Fortune'un ulti seviyesi arttıkça mermi dalgalarının sayısı da artıyor. Eski Pasif olan Caka artık W'nun içinde. Yeni pasif Şıpsevdi, MF'nin son ateş ettiği hedef dışındaki hedeflere fazladan hasar vermesini sağlıyor. Hileli Atış eskisi kadar uzun sürmese de MF'ye çok daha fazla saldırı hızı kazandırıyor ve Miss Fortune'un Şıpsevdi ile her fazladan hasar verişinde Hileli Atış'ın etki süresi artıyor. Miss Fortune'un yeni hali özellikle sezon öncesi dönemde oldukça güçlü olduğundan mutlaka denenmesini tavsiye ediyoruz.



QUiNN: Kör Eden Saldırı'nın adı artık Kanatlı Saldırı ve dolayısıyla kör etmiyor. Buna karşın Quinn, Valor'un Savunmasız bıraktığı hedeflere her saldırdığında bu yeteneğin bekleme süresi azalıyor. Quinn'in ultisine aç/kapa özelliği eklendi. Demacia'nın Kanatları'na yüksek bir hareket kabiliyeti verilerek şampiyonun mobilitesi kat kat arttırıldı. Çoğu şampiyon, takımından ayrı ilerleyebilmek için Işınlan büyüsüne bel bağlar; ancak LoL'ün en seri şampiyonu, haritanın her yerinde, hiçbir sihirdar büyüsüne ihtiyaç duymadan istediği gibi dolaşıp ayrık ittirme yapabilir ya da ayrık ittirmeye karşı koyabilir bir hale getirildi.





Yeni Kabiliyet dizilimleri oyuna eskisinden çok daha fazla etki ediyor.

NİŞANCI EŞYALARI

Nişancılar için yeni düzenlenmiş olan eşyalar artık oyun içerisinde neye ihtiyacınız olduğuna göre tercih yapmanız için pek çok seçenek sunuyor. Belli kategorilere ayrılan bu eşyalar içerisinde eski nişancı eşyalarının güncellenmiş halleri olduğu gibi yepyeni olanlar da bulunuyor. Oyunu nasıl oynamak istediğinize bağlı olarak dikkatlice seçmeniz gereken yeni nişancı eşyaları şu şekilde;

HASAR:

CANBİÇEN ***(Güncellendi):*** 65 Saldırı Gücü. %25 Kritik Vuruş İhtimali. Bekleme Süresinde %10 Azalma. Diğer kaynaklardan gelen Kritik İhtimaline eşdeğer seviyede bekleme süresinde azalma kazandırır.
EBEDİ KILIÇ: 65 Saldırı Gücü. (Eskiden 80'di)
MAHVOLMUŞ KRALIN KILICI: Mevcut can hasarı %6'ya indi. (Eskiden %8'di)



ÇARPANLAR:

HAYALET DANSÇI ***(Güncellendi):*** %40 Saldırı Hızı (Eskiden %50) %30 Kritik Vuruş İhtimali (Eskiden %35) Hareket Hızı kaldırıldı. Bir şampiyona normal saldırı gerçekleştirdiğinde, hedef şampiyon 10 saniye boyunca sana %12 az hasar verir.
STATİKK HANÇER ***(Güncellendi):*** %35 Saldırı Hızı (Eskiden %40) %30 Kritik Vuruş İhtimali (Eskiden %20) %6 Hareket Hızı (Eskiden %5) 50-150 Hançer Büyü Hasarı (Eskiden 100) Minyonlara %50 ilave hasar veriyor.
BOMBARDIMAN TOPU ***(Yeni):*** %30 Saldırı Hızı, %30 Kritik Vuruş İhtimali. Hareket ettikçe ve saldırdıkça yük toplarsın. 100 Yükte saldırıların %35 ilave menzil kazanır ve büyü hasarı verir.
RUNAAN'IN KASIRGASI ***(Güncellendi):*** %40 Saldırı Hızı (Eskiden %70) %30 Kritik Vuruş İhtimali (Yeni) %5 Hareket Hızı (Yeni) 15 İsabet Halinde Fiziksel Hasar (Eskiden 10) Artık fırlattığı oklar kritik vuruş yapabiliyor.



HEDEF SEÇİMİ:

DOMİNİK EFENDİ'NİN HÜRMETİ ***(Yeni):*** Son Fısıltı + Dev Katili. 40 Saldırı Gücü. Azami can değeri seninkinden yüksek olan rakiplere karşı en fazla +%15 hasar kazandırır (her 50 can farkı başına +%1,5; en fazla 500 can farkı üzerinden) %40 ilave zırh delme.
FANİ HATIRATI ***(Yeni):*** Son Fısıltı + Celladın Çağrısı. 40 Saldırı Gücü. Fiziksel hasar vermek, rakip şampiyonlarda 5 saniyeliğine Ağır Yara açar. %40 ilave zırh delme.



VAR MI BANA YAN BAKAN:

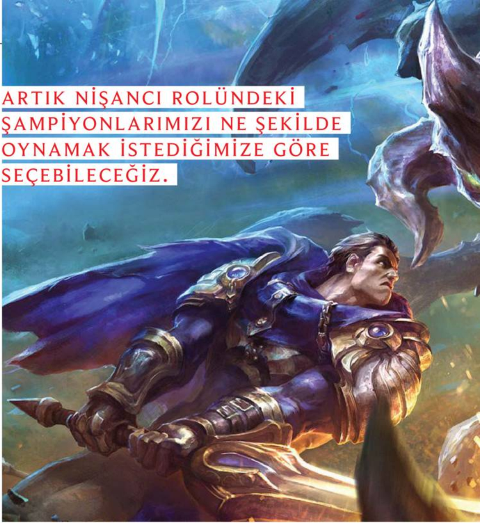
KANASUSAMIŞ: 75 Saldırı Gücü (Eskiden 80) %20 Can Çalma
CIVA YATAĞAN ***(Güncellendi):*** 75 Saldırı Gücü(Eskiden 80) %10 Can Çalma (Yeni)
ÖLÜMÜN DANSI ***(Yeni):*** 65 Saldırı Gücü. %10 Bekleme Süresinde Azalma. Fiziksel hasar vermek, verilen hasarın %12'si kadar iyileşme etkisi sağlar (çok hedefli etkilerde bunun %33'ü geçerlidir) Aldığın hasarın %12'sini, 5 saniyelik bir kanama etkisine dönüştürür.



YENİ KABİLİYETLER

Kabiliyet sistemi baştan sona değişti. 5. Sezon'a başlarken Kabiliyetler'e gelen ufak çaplı değişiklikler olmuştu fakat bu kez tüm sistem ağacı yenilenmiş durumda. Buna göre Kabiliyet seçimleri daha rahat yapılabilen üçlü bir kategorileme sistemine ayrıldı ve oyun içerisine çok daha fazla etki ediyor. Azim, Maharet ve Hırs Ağacı adı verilen bu üç kategori altında seçeceğiniz Kabiliyetler, oyunu nasıl bir tarzda oynamak istediğinize göre yeni seçenekler sunuyor.

Kabiliyet seçiminde artık en önemli nokta son sütunda bulunan dokuz kabiliyet arasında yapılacak olan seçim. Bu seçimler oyunu oynayış tarzınıza çok büyük yardımlarda bulunabilecek şekilde dağıtılmış olup, her rolde istediğiniz şekilde oynamanızı kolaylaştırıyor. Agresif bir destek oyuncusu olmak isterseniz kurabiyenizden ödün vermeden rakibe verdiğiniz hasarı arttırabilir ya da kalkanlarınızı güçlendirerek dostlarınızı daha iyi koruyabilirsiniz. Yüksek hasar veren bir suikastçı olarak zamanla hasar veren kabiliyeti seçebilir ya da temel değerlerinizi arttıracak şekilde dizilim yapabilirsiniz. Tercih





ARTIK NİŞANCI ROLÜNDEKİ ŞAMPİYONLARIMIZI NE ŞEKİLDE OYNAMAK İSTEDİĞİMİZE GÖRE SEÇEBİLECEĞİZ.

DEĞİŞEN NİŞANCILAR

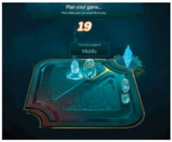


GRAVES: Graves'in normal saldırıları artık Dağınık Atış yeteneğine benzer şekilde değişti. Normal saldırılar artık koni şeklinde yayılıp alan hasarı veriyor ve minyonları geri savuruyor. Graves'in normal saldırılarında artık bir cephane sistemi bulunuyor ve iki el ateşledikten sonra silahını yeniden doldurması gerekiyor. İsabet eden her mermi, Hızlı Tetik'in bekleme süresini azaltıyor ve Hızlı Tetik artık saldırı hızı vermek yerine, Graves'in silahını yeniden dolduruyor. Dağınık Atış ise artık belli bir mesafe düz gidip iki yana bölünerek T şeklinde vuruyor. Graves'in şu anki hali ormanda dahi rahatlıkla kullanılabilecek kadar güçlüyken tek sorunu çok kısa olan menzili, ne var ki bu sorun da yüksek mobilitesiyle kapatılabiliyor.



KOG'MAW: Kog'Maw artık ultisiyle rakiplerine iki kat fazla hasar vurmak yerine, can oranlarına bağlı olarak dört kata kadar daha fazla hasar verebiliyor. Kog'Maw'ın saldırı hızı güçlendirmesi iki kat artarken, W ile gelen hasar yarıya iniyor. W yeteneği aktif olduğu sürece Kog'Maw inanılmaz hızlı bir şeklide saldırı yapabiliyor, hatta oyundaki saldırı hızı limitini bile aşabiliyor. Kule eritmek ve rakipleri seri bir şekilde hasar yağmuruna tutmak için Kog'maw harika bir tercih haline geldi. Ultisi'nin menzili ve yetenek gücü de kullanıyor olmasıyla öne çıkan şampiyonun güçlendirilen özelliği onu daha güvenilir bir tercih haline getiriyor.

Yeni Şampiyon seçimi birçok tartışmanın önüne geçecek.



tamamen size kalmış durumda. Ayrıca oyun içerisinde rakiplerinizin ve dostlarınızın seçtiği temel kabiliyetleri Şampiyon Listesinde görebiliyorsunuz. Oyunun başında rakiplerinizin temel kabiliyetlerine bakmayı unutmayın.

VADİ'NİN ALAMETİ

Nedir bu? dediğinizi duyar gibiyim. Hemen açıklayalım; Vadi'nin Alameti Sihirdar Vadisi'nde göreceğimiz yeni bir tarafsız yaratık. Bu yaratık Baron Nashor'un yuvasını mesken tutmuş durumda ama yalnızca Baron gelmeye karar verene dek... Oyunun özellikle başlarında, üst koridor oyuncularının harita üzerinde herhangi bir baskısı olmadığı ve alt koridora oranla çok daha kendi hallerinde oldukları bilinen bir gerçek. Baron çıkana dek haritanın bu bölgesini daha değerli ve gözlenmesi gereken bir hale getirmek için yeni bir yol Vadi'nin Alemeti. Oyunun ilk aşamalarında Baron'un yerinde bulunacak bu yaratığı kesen kişi, koridoru daha hızlı ittirebilmesini sağlayacak olan tek kişilik bir güçlendirme alacak. Böylece oyunun erken safhalarında da üst koridor tarafına daha fazla hareket gelmesi hedefleniyor.

Vadi'nin Alameti'ni keserken dikkat etmeniz gereken şey arkasında bulunan gözün ara ara açılıyor olması. Eğer bu göz açıldığı zaman ona arkasından vurmayı başarırsanız hatırı sayılır derecede fazla hasar verdiğinizi göreceksiniz. Genelde iki kişiyle öldürülen bu tarafsız yaratığın verdiği güçlendirmenin kime gideceği de oldukça önemli olduğundan son vuruş konusunda arkadaşlarınızla baştan anlaşsanız iyi olur.

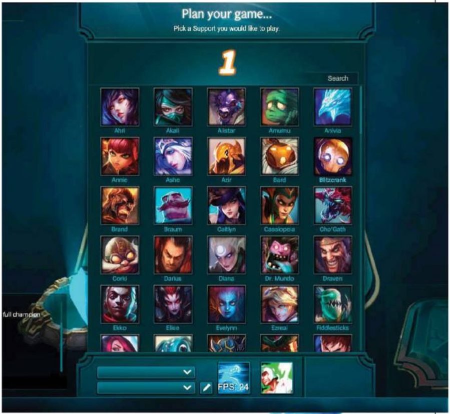
GÖRÜŞ DEĞİŞİKLİKLERİ

Özellikle 4. Sezon'da totemlere getirilen değişikliklerden beri görüş konusunda takım oyununa daha odaklı bir felsefeye kayılıyor. Bu değişime 5. Sezon başında her şampiyona bedava verilen Ziynetlerle devam edilmişti ve şimdi Ziynet güçlendirmeleri ücretsiz yapılarak takım oyunu odaklı görüş felsefesinde bir adım öteye geçiliyor. Bu doğrultuda atılan bir diğer adım ise Görünmez Totemler'in dükkandan kaldırılması. Böylece oyuncular görüş için ziynetlerine ve keşiftaşlarına daha fazla güvenmek durumunda kalıyorlar.

Keşiftaşlarının envanterde kapladığı yer de düşünülerek destek oyuncularına bir kolaylık sağlanıyor. Artık destek eşyaları keşiftaşı ile birleştirilerek güçlendirilebiliyor. Destek eşyalarının aktifinden vazgeçmeyi göze alarak daha fazla totem taşımayı tercih edebilirsiniz. Aynı zamanda Görüş Totemi'nin ücreti 75 altına indirildiğinden haritada eskisinden çok daha fazla pembe totem görmeye hazır olun.

ZİYNET GÜÇLENDİRMELERİNİN BEDAVA OLDUĞUNU UNUTMAYIN.





İstemcinin arayüzünde ve sisteminde de ilerleyen günlerde pek çok değişiklik göreceğiz.





Ziynetler arası geçişin de ücretsiz hale geldiğini aklınızdan çıkarmayın; oyun içinde ihtiyaca göre ziynet değiştirmek çok daha kolay hale gelmiş durumda.

Bir diğer yenilikse rakiplerinizin görüş sağlama alışkanlıklarını görebilmenizi sağlıyor. Buna göre artık ortadan kalkan totemler arkalarında bir iz bırakıyor. Böylece oyuncular rakip takımın ve kendi arkadaşlarının görüş konusundaki tercihlerini öğrenebiliyor ve buna göre hareket edebiliyor. Görüş sağlama konusunda Destek oyuncularının payı hâlâ büyük olacak olsa da, her üyenin katkısı eskisinden de fazla gerekli hale geliyor.

YENİ BAŞLANGIÇ EŞYALARI

Oyunun başlangıcında Doran grubundan bir eşya almak hemen hemen her şampiyon için en iyi seçenekti. Bu durum özellikle koridorlara gidişte neredeyse hiçbir seçeneğin olmaması anlamına geliyordu. Yeni başlangıç eşyalarıyla birlikte oyunun erken safhalarını nasıl oynamak istediğinize ve seçtiğiniz şampiyona göre farklı seçenekleriniz oluyor. Gelin bu eşyalara ve oyu-



YENİ EŞYA SEÇİMLERİ VE KİLİT KABİLİYETLERLE, MÜCADELE HER ZAMANKİNDEN DAHA ÇOK KIZIŞIYOR!

na ekledikleri yeni seçeneklere bir göz atalım.

TIRPAN: Bir minyon biçmek ilave altın kazandırır. 100 minyon biçmek, anında 300 altın ilavesi kazandırır ve bu pasifi devre dışı bırakır.
KARA MÜHÜR: Şampiyon katletmek ya da asist yapmak İhtişam yükü biriktirir. İhtişam yükü başına Yetenek Gücü kazanılır. Mejai'nin Ruhyiyeni'ne çevrilebilir.
AVCI TILSIMI: Ormancı eşyası. Bir canavara hasar vermek, 5 saniye boyunca can çalmanı sağlar.
İZ SÜRÜCÜ BIÇAĞI: Canavarlara yönelik normal saldırılar ilave hasar verir. Bir canavara hasar vermek, 5 saniye boyunca can çalmanı sağlar. 2 adet totem yüküne sahiptir.



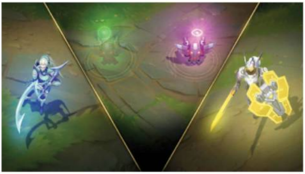
İKSİRLER

Oyundaki iksirlerle ilgili yeni değişiklik yapılmasının asıl sebebi şampiyonların bu iksirlerden aldıkları avantajların özellikle oyunun başında çok dengesiz olabilmesiydi. Yeni iksirler sayesinde artık koridorda kalınan süreye oranla iksirlerin etkileri de paralarına daha çok değiyor. ***Bu doğrultuda yapılan en büyük değişiklik Mana İksiri'nin kaldırılmış olması.***
CAN İKSİRİ: Bedeli yükseltilerek 50 altına çıkarıldı.
DOLDURULABİLİR İKSİR *(Yeni):* Birkaç saniye boyunca bir miktar can yenilemek için bir yük tüketir. En fazla 2 yük taşır ve dükkâna uğradığında yeniden dolar.
MUSİBET İKSİRİ *(Yeni):* Bir yük tüketerek 12 saniye boyunca can ve mana yenilenmesi sağlar ve bu süre zarfında rakip şampiyonları 3 saniyeliğine büyü hasarıyla yakar. Dükkâna uğradığında yeniden dolan en fazla 3 yük taşır.
AVCI İKSİRİ *(Yeni):* Bir yük tüketerek 8 saniye boyunca bir miktar can ve mana yenilenmesi sağlar. En fazla 5 yük taşır ve dükkâna uğradığında yeniden dolar. Büyük Canavar kesmek, bir yük kazandırır.

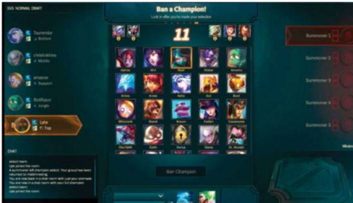


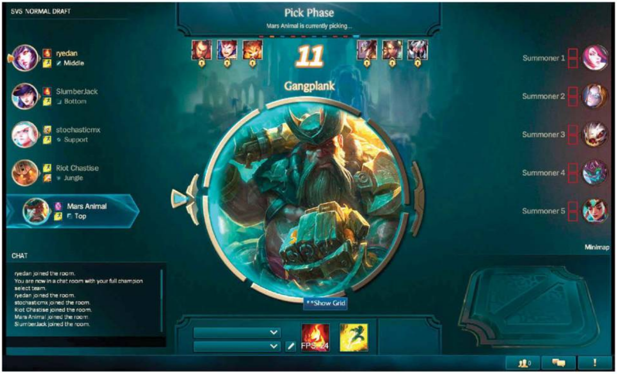
YENİ ŞAMPİYON SEÇİMİ

Yeni sezonda gelmesi beklenen belki de en önemli değişiklik yeni Şampiyon Seçim Ekranı... Oyuncuların başını çokça ağrıtan bu bölüm pek çok kez oyuna başlamadan istediğiniz rolün kapılmasına, takım içi anlaşmazlıklar yüzünden kazanma şansınızın oyuna girmeden düşmesine sebep oluyordu. Bu sorunlara bir çözüm getirmesi düşünülen yeni şampiyon seçim ekranında ise herkesin birbirini çok daha iyi anlayabilmesi amaçlanıyor.



Yeni Şampiyon Seçimi önünmüzdeki günlerde oyuna eklenecek.





Seçim ekranının arayüzü de değişecek tabi ki.

Bu doğrultuda şampiyon seçimi eskiden olduğundan daha çok aşamada gerçekleşiyor ama genel olarak eskisinden daha kısa sürüyor, bu da gereksiz yere beklenen süreyi hatrı sayılır ölçüde azaltıyor. Bu yeni ve kapsamlı sistemi aşama aşama anlatalım.

1-ROL SEÇİMİ: Artık oyuna girmeden önce birincil ve ikincil olmak üzere oynamak istediğimiz iki adet rol seçiyoruz. Bu sayede şampiyon seçiminde istemediğimiz bir rol oynama devri sona eriyor ve daha hızlı maç bulunabilmesi sağlanıyor. Eğer istersek birincil ya da ikincil rol yerine Doldur seçeneğini kullanarak spesifik bir rol seçmek yerine takımın neye ihtiyacı varsa onu oynamayı da tercih edebileceğiz.

2-ROLLERİN BELİRLENMESİ: Maç bulunduğunda herkesin oynayacağı roller de belli olmuş olacak. Bu aşamada takım arkadaşlarımızla konuşabileceğiz. Herkesin hangi rolü oynayacağı kendi istekleri doğrultusunda sistem tarafından belirlenmiş olacağından takım arkadaşlarınızla aranızdaki iletişim daha çok takım kompozisyonu ve taktikler üzerine olabilecek. Ayrıca kimin hangi koridora gideceğiyle ilgili tartışmalar da başlamadan bitmiş olacak.

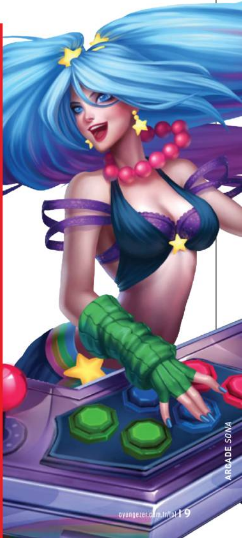
3-AMAÇ SEÇİMİ: Bu bölüm yasaklama ekranından önce gelerek oynamayı istediğimiz şampiyonu seçmemize yarayacak. Seçtiğimiz şampiyon anında kilitlenmeyecek, yani bunu değiştirme şansımız bulunacak. Takım arkadaşlarınıza hangi şampiyonu oynamak istediğinizi göstermiş olacak ve yanlış anlaşılmaların önüne geçebileceksiniz. Bu sayede tüm takım arkadaşları birbirinin ne oynamayı düşündüğünü görebilecek ve buna göre takım kompozisyonları oluşturulabilecek.

4-YASAKLAMALAR: Artık tüm takım yasaklama ekranında aktif olarak görev alacak. İlk iki sıradaki oyuncular takım için öncelikli olan şampiyonları seçerken, son üç sırada bulunan oyuncuların her biri sırayla birer şampiyonu yasaklayacak. Önceki aşamada arkadaşlarınızın oynamayı düşündüğü şampiyonları görmüş olduğunuzdan, yasaklamaları da kendi takımınıza zarar vermeyecek şekilde yapabileceksiniz.

5-SEÇİMLER: Son aşamada yasaklanmayan şampiyonlar arasından sırayla seçim yapılacak. Bu aşama şu anki şampiyon seçimiyle aynı şekilde gerçekleşecek. Bu aşama tamamlandığında oyuna girilecek. Eğer yasaklama haricindeki bir bölümde herhangi bir oyuncu şampiyonunu seçmekte geç kalır ya da başarısız olursa, takım dağılacak ve takım bulma ekranına geri dönülecek. Bu da demek oluyor ki takım bulunduğu andan itibaren oyuncu aktif olarak ekranının başında olmak durumunda olacak. 'Hızlıca lavaboya gidip geliyorum' devri artık kapandı!

DERECELİ GELİŞTİRMELERİ

Dereceli oyunlar League of Legends'da rekabet ruhunun en güçlü olduğu yerler şüphesiz. Bu rekabet çoğunlukla insanı yalnızlaştırsa da pek çok zaman insan dereceli bir oyunda yanında arkadaşlarını da görmek istiyor. İşte bu sezon tam da bunu isteyenlerin mutlu olma zamanı çünkü artık Dereceli Oyunlar'a sadece iki değil üç, dört ve hatta beş kişi bile girebileceğiz. Elbette bu durumun yaratabileceği pek çok dengesizlik bulunuyor ama bunlar da düşünülmüş durumda. Üç kişi birlikte girdiğiniz bir dereceli maçta karşınıza da aynı şekilde üç kişi ile girmiş olan bir takım getirecek olan eşleştirme sistemi sayesinde rakipleriniz de tam dişinize göre olacak. Bu durum takım bulma süresini (sırada geçirdiğiniz süre) arttırabilir olsa da, iki dengeli takımın karşılaşması için bu küçük bir bedel.







DEĞİŞEN NİŞANCILAR



CORKİ: Corki'nin normal saldırıları artık yarı büyü hasarı, yarı fiziksel hasar vuruyor. Valkyrie artık daha kısa mesafe gidebiliyor. Artık altıncı seviyeye ulaştıktan sonra, Corki karargâha roket ve bombalar içeren bir kasa yerleştiriyor. Corki kasalardan birinin üzerinden uçtuğu zaman, SÜPER ŞARJ ile yüklenerek taban hareket hızında Sığınak efsunu benzeri bir artış kazanıyor. Ayrıca, Valkyrie yeteneği de süper şarjla yüklenerek devasa bir alanı napalmla yıkıyor ve üzerinden geçen hedeflere hasar veriyor. Bu yeni pasif ve yetenek gücü ile fiziksel saldırıların keskin bir şekilde birleştirilmesi Corki'yi her anlamda tehlikeli kılıyor.



CAİTLYN: Caitlyn'in tuzakları artık cephaneyle çalışıyor, bu sayede şerif bir defada dört taneye kadar tuzak kurabiliyor. Öte yandan, tuzağa takılan rakipler artık hasar almasa da, Caitlyn bu rakipleri iki kat uzaktan normal saldırısıyla vurup hedefine anında Tam Kafadan hasarı verebiliyor. Piltover Şerifi, 90 Kalibrelik Ağ'a takılan rakiplerden de aynı ilave etkiyi kazanıyor. Cait'in Piltover Silahı atışı ilk hedefe isabet ettiğinde genişleyecek hale geldi. İsabetin ardından, mermi açılıp genişliyor ve hedefin arkasında kalan her şeye daha az hasar veriyor. Keskin nişancı özellikleri iyice ön plana çıkan Caitlyn oyun başlarında koridorda yüksek baskı kurmak ve kuleleri hızlıca almak için daha da etkili hale geldi.

Arkadaşlarınızla Dereceli sırasına girmenin eğlencesi bir başka olacak.



TERFİ YARDIMCISI SAYESİNDE BASAMAKLARI ATLAMAK DA DAHA KOLAY!

Eşleştirme sistemiyle ilgili bir diğer problem de özellikle yüksek eloya ulaşan oyuncuların çok uzun zaman sırada beklemek durumunda kalmasıydı. Bu soruna da bir çözüm olarak üst seviyelerdeki sıralamaların MMR aralığı arttırılıyor ve sistemin çok daha kısa sürede maç bulabilmesi sağlanıyor. Artık yüksek seviyede oynayanlar maç bulmak için yarım saat boyunca sırada beklemek zorunda kalmayacak.

Bir diğer değişiklik de Altın 1'in altındaki kümelerde yer alan ve yukarı tırmanma çabalarını yoğunlaştırmış kişilerin kötü günlerine destek niteliğinde geliyor. Buna göre terfi serisinde bir kez başarısız olursanız, bir sonraki terfilere çıkışınızda ilk maçınızı kazanmış olarak başlıyorsunuz. Sürekli terfi maçlarına çıkıp bir türlü yükselemeyen oyuncuların sıkıntılarını aşmada büyük yardımı dokunacak bu sistemle rekabet ruhu daha da kızışıyor. Ayrıca elo cehenneminden çıkamadığını söyleyen arkadaşların mazeretlerini daha da azaltıyor.

ŞAMPİYON USTALIĞI VE ZANAAT

Şampiyon ustalığı son yamalarla oyuna kazandırılmış bir yenilikti ve bir şampiyonu oynadıkça artan, onunla ne kadar tecrübemiz oduğunu gösteren bir sistemdi. Bu sistem oyuncular tarafından oldukça olumlu karşılandığı gibi, kişilerin belli şampiyonlardaki yeteneklerinin daha fazla ödüllendirilmesi de yapımcılar tarafından istenen bir durumdu. Şampiyon ustalığının oyuncuya kazandırdığı daha fazla avantaj olması istenerek düşünülen yeni sistemin adı Zanaat oldu. Peki nedir Zanaat?

YENİ SİSTEM: HEXTECH ZANAATKÂRLIĞI

Oyun içerisindeki başarılarınızın size kostümler ve oyun içi içerik olarak dönmesini sağlayacak olan yeni sistem Hextech Zanaatkârlığı olarak adlandırılıyor. İlerleyen günlerde girdiğimiz maçların sonunda *Ustalık Sandığı* ve *Anahtarlar* kazanacağız. Bu ikisini birleştirdiğimizdeyse rastgele bir kostüm ya da şampiyon ganimetlerine sahip olacağız. Elbette ki bu *Ustalık Sandığı* ve *Anahtarlar* ulaşması kolay şeyler değil.

Oyunların sonunda *Anahtar Parçacıkları* kazanacağız. Daha sonra yeterli sayıda parçacığı birleştirerek *Anahtar* elde edeceğiz. *Ustalık Sandıkları* ise tıpkı isimlerinde belirtildiği gibi oyun içerisindeki performansımıza göre elde edilen bir ödül olacak. Daha sonra *Anahtar* ile *Ustalık Sandığı'nı* birleştirecek ve rastgele bir kostüm kazanacağız. Önemli

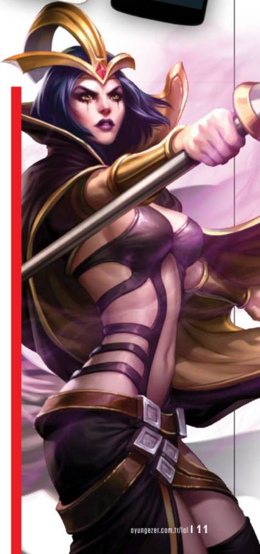


OKULLU EKKO, VLADİMİR, AHRİ, DARİUS



League of Legends deneyiminiz telefonunuzda da sürecek!





olan nokta; bu kostümlerin kalıcı olabileceği gibi belli bir süreliğine aktif olabilecek olması. Yani kiralık kostümlere sahip olabileceğiz. Peki ya çıkan kostümü beğenmezsek? Bunun da bir çözümü var.

Eğer elde ettiğiniz içerikten memnun kalmazsanız bunu gene zanaat tezgâhında özlerine ayrıştırabileceğiz. Bu özleri ise kalıcı olmayan içerikler üzerinde kullanarak onları kalıcı hale getirmemiz mümkün olacak. Aynı zamanda üç adet kalıcı ya da kiralık eşyayı kullanarak aynı türden bir başka eşya yapma şansımız da olacak.

Bu sistemin tüm ayrıntıları henüz kesinleşmiş olmasa da önümüzdeki günlerde geliştirileceğine ve oyuna apayrı bir tat katacağına kesin gözüyle bakabiliriz.

SOSYAL ÖZELLİKLER

League of Legends en çok ne zaman zevklidir? Tabii ki arkadaşlarımızla birlikte oynadığımız zaman! Riot Games yeni sezonda oyun içerisindeki sosyalliği geliştirmek konusunda yeni ve büyük adımlar atıyor. Bu yeni adımlar sayesinde oyunun devasa topluluğu daha fazla bir araya geliyor ve sosyalleşme fırsatı buluyor. Gelin bu sosyalleşme hareketinin neleri kapsadığına yakından bakalım.

KULÜPLER

Tamamen oyuncuların hakimiyetinde olacak olan sosyal gruplar oluşturulabilecek. Bu Kulüplerin yönetimleri, üyeleri ve içerikleri tamamen oyuncular tarafından belirlenecek. Forum sistemine benzer bir sistemle yönetilecek olan Kulüplerin yöneticileri olabilecek, kişiler alınıp atılabilecek, sohbet odası bulunabilecek. Sosyalleşmenin yeni yolu Kulüpler'den geçecek.

GRUPLAR

Arkadaşlarınızla birlikte girdiğiniz bir oyundan sonra kurmuş olduğunuz grup ve grup sohbeti artık dağılmayacak. Bu sayede birlikte kurmuş olduğunuz grupla istediğiniz kadar oyuna girebilecek, istemedikçe gruptan ayrılmayacak ve sohbeti kesmek durumunda kalmayacaksınız. Gruplar konusunda yapılan bu yenilikle arkadaşlarınızla olan toplu iletişiminiz de çok daha kolay hale gelecek. Ayrıca gruplar başlangıçta herkese görülebilecek halde kurulurken eğer dilerseniz bunları kapalı gruplar haline de getirebilecek ve kendi aranızda konuşmayı sürdürebileceksiniz.

LOL ARKADAŞLARI UYGULAMASI

Android ve Ios telefonlara gelecek olan yeni uygulamayla artık LoL'den hiç uzak kalmanıza gerek olmayacak. Bilgisayar başında olmasanız, hatta oyununuzu açmış dahi olmasanız bile bu uygulama üzerinden oyundaki arkadaşlarınızla sohbet edebilecek, onları oyuna çağırabilecek ya da basitçe haberleşebileceksiniz. Bu uygulama bağlı olduğunuz tüm cihazlarınızdaki sohbetleri de senkronize ediyor olduğundan, oyun istemcisi üzerinden başladığınız konuşmayı telefonunuzdan da sürdürebileceksiniz. Bundan sonra League of Legends deneyiminiz istemediğiniz sürece asla kesilmeyecek!



GÜNCEL META

Bakalım Vadi'deki son moda neymiş?

HER EŞYA DEĞERLİ

Şampiyonunuzun gelişiminde alabileceğiniz eşyaların çeşitli ve dengeli oluşu, hangi koridorda olursanız olun özgün dizilimler yapabilmenizi mümkün kılıyor. Eşya dizilimlerinde artık tek bir doğru yok…

Özellikle sezon öncesi yapılan değişiklikler ve eklenen yeni eşyalarla birlikte gerek şampiyon seçimlerine, gerekse eşya gidişatlarına daha önce eşine pek rastlamadığımız bir denge hâkim olmaya başladı. Kinkou Tarikatı'nın bitmek bilmez çabaları mı bu sonucu doğurdu bilmiyoruz ama bu durum pek çok farklı şampiyonu Sihirdar Vadisi'ne sürüklediğinden biz pek de şikâyetçi değiliz. Oyuncunun, istediği şampiyonu takım kompozisyonuna çok da bağlı kalmadan seçebilmesine yardımcı olan bu durum, uzun zamandır metaya giremediği için oynayamadığınız şampiyonları yeniden hatırlamanıza yardımcı olacak. Takım kompozisyonuna başta çok uygun görünmeyen seçimlerinizi oyun içerisindeki eşya dizilimini doğru ayarlayarak düzenleyebilir, nasıl bir takım oyuncusu olunacağını herkese gösterebilirsiniz. Aynı zamanda oynamayı sevdiğiniz şampiyonların eşya dizilimlerinde değişikliğe giderek yeni oyun tarzları denemek için de çok müsait bir dönemdeyiz. Çılgın eşya dizilimlerinize yeniden şans verin!

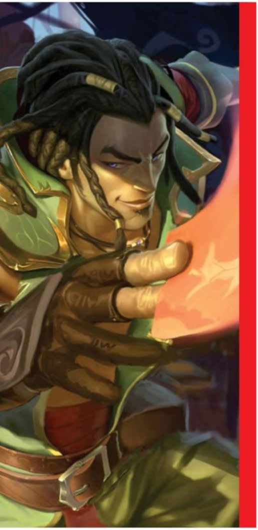
ORTA KORİDORA ÖZGÜRLÜK

Ortada suikastçılar hâlâ iş görürken takım savaşı odaklı şampiyonlar da takım kompozisyonlarına uygun olmaları halinde rahatlıkla seçilebiliyor. Orta koridora eşine az rastlanan bir özgürlük hâkim!

Oynanabilecek pek çok farklı türde şampiyon olmasına karşın, genellikle her yeni değişikliğin az ya da çok etkilediği bir yerdir orta koridor. Bu durum, geniş bir oynanış çeşitliliği sunan şampiyonların varlığına rağmen, oyunu kazanmak için o an en güçlü olan türdeki seçimlerin yapılmasına sebep oluyor ve Sihirdar Vadisi'nin göbeğinde bir kısırlık yaratıyordu. Örneğin suikastçıların çok güçlü olduğu metalarda onların karşısına oyun ilerledikçe güçlenen kırılgan yetenek gücü taşıyıcıları almak neredeyse intihar etmek demekti. Ya da destek pozisyonuna benzer şekilde oynamanın moda olduğu zamanlarda daha saldırı odaklı şampiyonlar seçmek, takım savaşlarında işe yaramaz olmanıza sebebiyet verebilirdi. Neyse ki içinde bulunduğumuz metada takımınızın ihtiyacına göre gerek kırılgan büyü gücü taşıyıcılarını, gerek suikastçıları, gerekse takımınızın ana hasar kaynaklarını destekleyici nitelikteki karakterleri gönül rahatlığıyla

Master Yi son zamanların en korkulan şampiyonlarından...









seçebilir ve büyük bir handikapa maruz kalmadan oynayabilirsiniz. Almak istediğiniz şampiyonun yeterince güçlü olup olmadığını aklınıza takmanıza artık çok da gerek yok. Üst koridor şampiyonlarının bile ortada görülebildiği bir metanın özgürlükçü olmadığını kim söyleyebilir ki zaten?

ORMANDAN GELEN TEHLİKE

Ormancılar çoğunlukla yüksek hasarlar verebilen ve oyunun erken safhalarında daha güçlü olan şampiyonlardan seçiliyor.

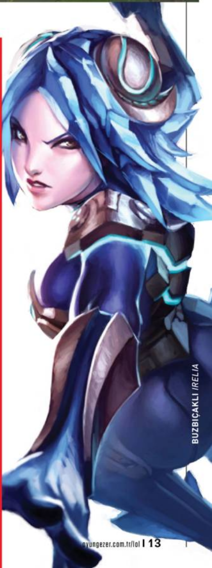
Oyundaki seçim olanakları artıyor olsa da meta herkese kucak açmıyor tabiiki. Oyun süresinin 40 dakikayı fazla aşmadığı, hızlı bir oyun stilinin hâkim olduğu şu günlerde, Sihirdar Vadisi ormanlarında çoğunlukla yüksek hasar verebilen ve oyunun başlarında takımını öne geçirebilecek olan şampiyonlar tercih ediliyor. Bunun temel sebebi kartopu etkisiyle koridorları öne geçirmenin büyük getirilerinin olması. Master Yi ve Xin Zhao bu durumdan en çok etkilenen şampiyonların başında geliyor; son zamanlarda hemen her seçim ekranında yasaklanmış ya da seçilmiş olduklarını biliyoruz. Ormancıların takım savaşlarındaki rolleri hâlâ bazen tank olmalarını gerektirse de, pek çok oyunda ormandan gelip takımlarını sırtlayarak galibiyete taşıyan oyuncular görebiliyoruz. Gene de odak tahtını üst koridordan alabilmek için epey çalışmaları gerek gibi görünüyor.

HEM HASAR HEM DAYANIKLILIK

Yeni orman eşyaları sayesinde normalde çok kırılgan olan orman şampiyonları bile dayanıklı hale gelirken, kendiliğinden tank olanlar yüksek hasar vurabiliyor.

Yalnızca tank olarak gelişip de efektif bir oyun ortaya koymak her şampiyon için kolay değil. Ama rakip takımın nişancısı üzerinize ateşler yağdırırken sadece hasara odaklı olarak oluşturulmuş bir eşya dizilimi de sizi uzun süre hayatta tutamayacaktır. İşte hasar ve dayanıklılık arasındaki bu önemli dengeyi tutturabilmek için ormancılar doğru ormancı eşyalarını seçmeliler. Hasar gücü kendiliğinden

DOĞRU BİLDİKLERİNİZİN YIKILMASINA İZİN VERİN. OYUN GİBİ SİZ DE DEĞİŞMELİSİNİZ.



BUZBIÇAKLI *IRELIA*

ÜST KORİDORDAKİ MÜCADELE TAKIM SAVAŞLARININ KADERİNİ BELİRLEYEBİLİYOR.



yüksek olan şampiyonları, altınlarının hepsini çalmadan hatırı sayılır miktarda tanklaştıran eşyalar, savaş sisine girerken kendinizi daha güvende hissedebilmenizi sağlarken, oyun ilerledikçe başınızın üzerinde büyüyen hedef tahtasını da uygun boyutlara indiriyor. Tank özelliği olan şampiyonların da artık kendilerine aldırmadan yanlarından geçen nişancılara karşı bir tehdit oluşturabilmeleri mümkün olduğundan hiçbir şampiyonun hasarını hafife almamak gerekiyor. Bu sebeplerden rakiplerinizin eşya dizilimlerine en fazla dikkat etmeniz gereken metanın da bu olduğunu rahatlıkla söyleyebiliriz.

DESTEK GÜCÜ

Destek oyuncularının baskınlara katılması başarı şansını artırıyor, haritada bolca gezen destek oyuncuları ormancılarıyla birlikte koridorlara sürprizler yapıyor. Genelde nişancısını koruyabilen, tank destek şampiyonları daha çok tercih ediliyor.

Özellikle profesyonel takımlarda bolca görebileceğiniz üzere destek oyuncuları artık sadece nişancılarına değil, takımın tamamına destek olmanın yollarını arıyor. Doğru zamanda ormancıyla birlikte yapılan bir baskın, rakibi öldürme şansını yüksek derecede arttırıyor. Orta koridor oyuncularının kendilerini bir türlü tamamen güvende hissedemeyecekleri bu zamanlarda bir desteğin kitle kontrol büyüsü her an, her çalıdan üzerinize gelebilir. Aynı zamanda rakibin ormanına yapılan kısa ziyaretler (güvenli olduğundan emin olduğunuzda elbette!) ileride hayatınızı kurtaracak olan totemleri yerleştirmenizi de sağlayıp, yüksek tehlike arz eden ormancıların konumları hakkında sürekli bilgi sahibi olmanıza yardımcı oluyor. Global ultilerin böylesi yaygın olduğu bir düzende totemlerin işlevselliği de ister istemez artıyor. Sonuç olarak destek oyuncusu ne kadar hareketli ve aktif olursa karşı takım üzerinde kurulan baskı da o derecede artıyor. Tabii ki bu küçük gezintilere çıkarken nişancınızı da zor bir durumda bırakmamaya dikkat etmeli.

NİŞANCILARIN GÜCÜ ADINA!

Sezon öncesi nişancılara yapılan geliştirmelerle artık alt koridor oyuna çok daha fazla etki ediyor. Özellikle yetenekleri keskinleştirilen nişancılar oyunun gidişatını önemli şekilde değiştiriyor.

Nişancıların yükseldiği bu dönemde takımınızda hangi şampiyonun olduğuna dikkat etmeniz ve buna uygun oynamanız hayati önem taşıyor. Graves, Corki, Quinn gibi şampiyonların tamamen farklı oyun stillerini anlayıp doğru oynarsanız, istediğiniz stratejide çok büyük avantajlar kazanabiliyorsunuz. Hemen her nişancının odak noktasında olduğu farklı bir strateji düşünebilmeniz mümkün. Gerektiğinde ayrık ittirmeye önem verebilir, güçlü olduğunuz yan buysa kuşatmalar yapabilirsiniz. Ama ne olursa olsun takımdaki nişancının güçlü ve zayıf yönlerini düşünerek hareket edin. Çok yüksek hasarlar verebileceğiniz takım savaşları dururken kuleleri kuşatmaya çalışmak doğru bir tercih olmayabileceği gibi, nişancınızın eşyaları bitmeden onu etkin olarak kullanma çabanız da felaketle sonuçlanabilir. Şampiyon seçim ekranını ve oyun içi iletişiminizi üst düzeye çıkarma vakti geldi.

ÜST KORİDORUN YÜKSELİŞİ

Üst koridorda ağır hasar veren ve oyunu taşıma potansiyeli yüksek şampiyonlar seçiliyor. Bu koridorun kaderi oyunun gidişatını her zamankinden çok etkiliyor.

Nişancılar artık eskisinden çok daha tehlikeli ve her yerde karşınıza çıkabilirler.



Tek bir totem bile zaferle bozgun arasındaki farkı belirleyebilir.



Yeni metanın eskilerinden en büyük farklarından birinin üst koridora getirdiği heyecan olduğu söylenebilir. Zira Işınlan alarak kendilerini oyunun neredeyse yarısında koridora kapatıp, sadece rakibinden daha tank olmaya çalışan şampiyonların devri artık kapandı; yerineyse şampiyonları sürekli birbirleriyle itişip kakışmaya ve değiş tokuş yapmaya zorlayan, üst koridoru ise oyunun neredeyse odak noktası haline getiren savaşçıların zamanı geldi! Özellikle Fiora, Gangplank, Darius ve Garen gibi şampiyonlara gelen değişikliklerle birlikte üst koridorda artık bolca kan görebiliyoruz. Üstelik kana susamış bu agresif şampiyonlar, koridorda ele geçirdikleri üstünlüklerini Işınlan büyüsü sayesinde takımlarına da her an yansıtabiliyor, takım savaşlarını adeta tek başlarına domine edebiliyorlar. Tabi bu savaşçı şampiyonların ölümsüz olduğu anlamına gelmiyor. Eski metalardaki tank şampiyonlarla oynamaya alışıksanız bundan sonra rakip nişancıya doğru koşarken iki kez düşünmeniz gerektiğini unutmayın!



HOOP, ORADAYIM!

Işınlanma modasıyla birlikte harita içerisinde global ultileri olan şampiyonlar da daha değerli hale geliyor.

Işınlanma büyüsünün rakip oyunculara getirdiği baskı zaman zaman geri de tepebilir. Arkadaşını kurtarmak için rakiplerin içerisine ışınlanan bir sihirdar kendini çok zor bir durumda bulabilir ya da takım arkadaşının sihirdar büyüsü henüz bekleme süresinden çıkmamış olabilir. Bu durumlar büyünün bekleme süresini çok değerli hale getirdiği gibi, buna bir alternatif de düşünülmesine sebep oluyor.



İşte tam bu noktada haritanın herhangi bir yerine etki edebilen global ultiler devreye giriyor. Tahm Kench, Rek'Sai gibi şampiyonların da oyuna girmesiyle birlikte popülerliği artan global ultiler, tıpkı Işınlan Büyüsü'nün yaptığı gibi takım arkadaşlarınızın yardımına hızlıca koşmanızı veya rakibi beklenmedik şekilde kıstırmanızı sağlayan çok yararlı araçlar haline geldi. Bu sayede rakibin üzerinde Işınlan büyüsü ile kurulan global baskı bir üst boyuta çıkıyor. Shen'in yeniden popüler olmaya başlaması da tam olarak bu sebepten. Hem sihirdar büyülerini koruyup, hem ışınlanma yeteneğine sahip olmayı kim istemez ki?

EN ÖZGÜR META

Eşya ve oyun tarzı çeşitliliği arttıkça şampiyonların standart rolleri de etkinliğini yitirmeye başlıyor. Diğerlerinden daha güçlü olduğu bariz olan şampiyonlar hâlâ var olmasına karşın çoğunun gücü oyuncuya ve takım kompozisyonuna göre belirleniyor.

Gerçekçi olalım: Neredeyse her şampiyonun destek olarak oynandığını görebildiğimiz bir dönemdeyiz. Mordekaiser'in, Twisted Fate'in, hatta Jayce'in bile nişancı rolüne soyunduğuna şahit olduk. Orta koridora Irelia'nın, Gangplank'in ve hatta Varus'un gittiğini gördük. Graves bir ormancı olup çıktı! Oysa Annie'nin destek olarak kullanılmaya başlaması ne büyük bir değişiklikti bir zamanlar! Tüm bunlar ve daha fazlası şampiyon seçim ekranlarında her şeyi görebileceğimizin garantisini veriyor bizlere. Kimsenin destek olarak LeBlanc seçen oyucuya kızmaya hakkının olmadığı bu meta, takım kompozisyonlarını da temelden değiştiriyor. Geleneksel olmayan takımlar sıkça karşımıza çıkıp başarılı olabiliyorlar. Bu da bizi yeniliklere açık olmaya ve seçimlerimizi yeniden düşünmeye sevk ediyor. Seçim ekranlarında takım arkadaşlarınıza karşı gösterdiğiniz anlayışın, oyun içerisinde büyük farklar yaratabileceğini unutmayın.

HIZ HER ZAMAN ÖLDÜRMÜYOR

Hareketlilik ve geri kaçabilme özellikleri takım kompozisyonlarının oluşturulmasında büyük önem arz ediyor. Özellikle nişancıların arka saflarda hayatta kalabilmesi takım savaşlarının kaderi açısından çok daha önemli hale geldi.

Özellikle üst koridor şampiyonlarının hasar verme üzerinde daha çok yoğunlaşması ve ormancıların hasar gücü yüksek olan şampiyon seçimlerinin yaygınlaşması, hareketliliği yüksek olmayan, kırılgan taşıyıcılar için her zamankinden büyük bir tehlike arz etmeye başladı. Nişancıların yalnız yakalanmaları halinde başları her zaman belaya girse de, artık durum onlar açısından daha da vahim bir halde. Bu yüzden destek oyuncularının nişancılarını ve takımlarını daha iyi koruyabilmeleri ve kırılgan özellikteki oyuncuların hareketliliklerinin fazla olması, takımın asıl hasarı veren üyelerinin hayatta kalabilmeleri için çok önemli... Bu koruma (çoğunlukla destek oyuncularının aldığı) çeşitli eşyalarla sağlanabildiği gibi şampiyon seçimlerinde de daha hareketli ve kıvrak olanların tercih edilmesiyle de sağlanabiliyor. Takım olarak daha hızlı hareket edebilme özelliği sadece savunmada değil saldırıda da oldukça etkili olduğundan hareket hızı ve Sıçra Büyüsü hiç olmadığı kadar önemli bir hale geliyor.



SON YAMALAR

Yakın zamanda oyunda neler değişti?

İyi bir sihirdar League of Legends'da kazanmanın yolunun yama notlarını okumaktan geçtiğini bilir. Bu sayımızda, bir önceki sayıdan itibaren çıkan yama notlarının tamamını tek tek yazmak yerine (17 yamanın tüm notlarını okumak oldukça sıkıcı olurdu!) son zamanlarda oyunda nelerin değiştiğini, önemli noktaları ve en önemlisi sezon öncesi dönemin getirdiği değişiklikleri anlatmayı uygun gördük. Bu kısa özetlerle son zamanlarda oyundan uzak kaldıysanız neleri kaçırdığınızı hemen görebilir, hiçbir eksiklik yaşamadan tekrar oyuna dalabilirsiniz!

RENK PAKETLERİ

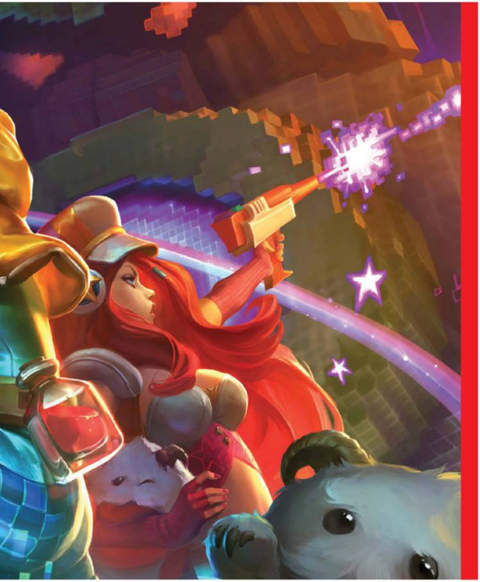
Artık renk paketlerini alarak şampiyonlarınızın giysilerinin rengini değiştirebilirsiniz! Oynadığınız şampiyonun kostümlerini beğenmiyor ya da daha farklı olmasını umuyorsanız, kıyafetlerini değiştirmeden yalnızca renkleriyle oynayan bu yeni paketlerle istediğiniz etkiyi elde edebilirsiniz. Renk paketleri belli şampiyonlar için var olup o şampiyonun temel haline veya bir kostümüne özel olarak alınabiliyor ve içerisinde 3 farklı renk seçeneği barındırıyor. Yeni yamalarda tıpkı kostümler gibi yeni renk paketleri de duyurularak seçenekler genişletilmeye devam edilecek.

Renk paketleri şampiyonlara apayrı bir hava katıyor.



KULLANICI PANELİ

Kullanıcı panelinde pek çok değişiklik yapıldı. Oyuna uzun zamandır girmediyseniz hemen gözünüze çarpacak olan bu değişikliklerin bir kısmı oldukça büyükken, bazıları neredeyse fark edemeyeceğiniz kadar küçük, ama gene de epey fark yaratan değişiklikler. Artık Kullanıcı Paneli ve oyun içi arayüzde daha çok kişiselleştirme yapabiliyorsunuz. Skor tablosunda şampiyonların yerlerini dilediğiniz gibi değiştirebildiğiniz gibi kullanıcı isimlerinin de görünüp görünmeyeceğine siz karar veriyorsunuz. Ekranda takım arkadaşlarınızın göründüğü yeri değiştirebiliyor, takım arkadaşlarınızın ultisinin ve sihirdar büyülerinin bekleme sürelerini göstergelerden takip edebiliyorsunuz. Ayrıca gelen görsel düzenlemeler sayesinde kullanıcı panelleri eskisine oranla daha okunaklı ve modern bir hale getirildi.



ÖNEMLİ DEĞİŞİKLİKLER

- Sihirdar Vadisi'nde minyonlar artık 1:15'te harekete geçiyor. Orman yaratıkları ise 1:40'ta doğuyor. Saatlerinizi geri almayı unutmayın!
- ARAM'larda 15. dakikada teslim olabiliyorsunuz.
- Katletme ödülleri artık tek kişiye değil tüm takıma altın kazandırıyor. Asist serileriyse ekstra altın vermiyor.
- Pek çok şampiyonun görselleri güncellenerek cilalandı. Farkı hemen göreceksiniz.
- Koridorlardaki ikincil kuleler artık kalkan sağlamıyor. Ayrıca tüm kulelerin canları arttırıldı.
- Minyonların biribiri üzerindeki üstünlüğü, takımlar arasındaki seviye farkına ve minyonların bulunduğu koridorda yıkılan kulelere göre değişecek.
- Durugörü ve Berrakzihin Sihirdar Büyüleri oyundan kaldırıldı.
- Orman yaratıklarının zırh ve can değerleri küçük değişikliklere uğradı, farkı ancak kendiniz tecrübe edebilirsiniz.
- Orman canavarlarının oyunculara verdiği tepkiyi düzenlemek üzere yeni bir sistem getirilerek canavarlara sabır göstergesi eklendi.
- Sabır sıfırlandığında kampına geri dönen canavarların oyunculara verdiği tepkiler daha tahmin edilebilir hale geldi.
- Popüler olan rünlerin fiyatları kalıcı olarak azaltıldı. Mac kullanıcılarının oyunları Windows kullanıcılarına yetişmesi için %30 hızlandırıldı.
- Şampiyonların boyutlarında düzenlemeye gidilerek pek çok modelin boyutu daha tutarlı hale getirildi.


LOTUS ÇİÇEĞİ IRELIA

ŞAMPİYON GÜNCELLEMELERİ


AKALİ: E'nin bekleme süresi azaldı. R, birimlerin içinden atılabiliyor. Akali artık birisine Q isabet ettirirse, Gölge Dansı ile o hedefe daha fazla yaklaşıyor. R'si ile yaptığı normal atılmalarla kat edilen mesafe de bir miktar arttı.


ALİSTAR: Tos'un varış süresi artık daha uzun. Kas hafızanızı yenilemeyi unutmayın.


AZİR: Pasifinden bekleme süresinin saldırı hızını arttırma özelliği kaldırıldı. Hareket hızı düştü. Q ilk askerden sonra ek hasar vermeyecek. W pasif olarak saldırı hızı veriyor. R artık Azir'in daha arkasından ilerlemeye başlıyor.


BARD: Taban Saldırı Gücü ve Zırh arttı. Tınılar daha fazla mana veriyor, micinler daha hızlı doğuyor. Q'nun hasarı arttı. W'nun bedeli düştü ve E'nin bekleme süresi azaldı.


CAİTLYN: Tam Kafadan saldırıları artık tankımsı hedeflere karşı daha etkili, ayrıca R kullanıldığında görüş sağlıyor. W'nun bekleme süresi ve mana değeri azaltıldı.


EKKO: Hareket hızı düşürüldü, seviye başı mana arttı, genel Saldırı Hızı azaldı. Pasifin Q oranı düştü. Q'nun mana bedeli düştü. W'nun verdiği kalkan ve yetenek gücü oranı arttırıldı. E'nin bekleme süresi uzatıldı. R'nin iyileştirme oranı yetenek gücüyle daha çok artacak hale getirildi ve artık mana bedeli ve daha küçük bir alan etkisi var.


ELİSE: Örümcek Hali'nin W'sunda artık iyileşme yok, onun yerine R'de var. Yavru örümceklerin hasar artış oranı ve hareket hızı arttırıldı. Örümcek İnişi artık indikten sonra yapılan R saldırılarından ilave hasar ve iyileşme etkileri kazandırıyor. Q'nun verdiği can hasarı azaldı. E'nin sersemletme süresi ilk seviyelerde arttırıldı.


FİORA: Saldırı gücü artışı arttırıldı, taban zırh ve taban can değeri azaltıldı. Q ve W'nun bekleme süreleri kısaldı. R'nin iyileştirme alanının süresi azaldı ama etkisi artık vurulan zayıf noktalara bağlı olarak artıyor.


FİZZ: Q ve W'nun yetenek gücü oranları birazcık arttı. W aktifinin isabet halinde verdiği hasar düştü. R artık sadece büyü hasarını arttırıyor.


GANGPLANK: Barut Fıçılarını yerleştirmek daha uzun sürüyor. E'nin zırh

→

delme oranı ve şampiyonlara verdiği ekstra hasar azaltıldı.

GRAGAS: Can Yenilenmesi azaldı. Q daha az yavaşlatıyor, fakat süreye bağlı olarak daha fazla artış gösteriyor. W'nun hasarı düşürüldü.

HECARİM: Taban can değeri ve yenilenme azaldı. Q'nun mana bedeli arttı ve canavarlara daha fazla hasar veriyor.

JİNX: Jinx Roketatar Kılçık'ı kullanırken Saldırı Hızı'nın %15'ini kaybediyor. Pasifi artık birikiyor ve yük başına Saldırı Hızı'nı %15 arttırıyor, ayrıca süresi daha uzun sürüyor.

KALİSTA: Pasifi artık geriye doğru atılırken fazladan mesafe kat etmiyor ama saldırı hızı arttırıldı. W'nun pasif bekleme süresi arttı ve hasarı azaldı. R'nin bekleme süresi arttı.

KARMA: Şampiyonlara isabet eden yetenekler ve normal saldırılar, Mantra'nın bekleme süresini yüksek seviyelerde daha fazla azaltıyor. W'nun yetenek gücü oranı arttı ve artık canavarların üstünde kullanılabiliyor. E'nin bekleme süresi kısaldı, mana bedeli düştü ve yüksek seviyelerde verdiği koruma bir miktar azaldı.

KASSADİN: R'nin hasarı yetenek gücü ile artıyor. Bu oran Boşluk Geçişi'ni kullandıkça artıyor. Ayrıca yüklenme aralığı kısaldı.

KHA'ZİX: Q'nun tek başına kalma yarıçapı düşürüldü, yani artık düşmanların izole olması daha kolay. W düşük kademelerde daha fazla iyileştiriyor.

KİNDRED: Taban Can Yenilenmesi düştü. Kindred 6 av biriktirdiğinde, Kurt Baron ve Ejderha'yı işaretlemeye başlayacak.

LEE SİN: Artçı Rüzgar'ın enerji yenilemesi ilk vuruş için arttırıldı. Şampiyonları diğerlerinin üzerine tekmelemek artık rakiplere daha çok hasar veriyor.

LİSSANDRA: R artık kendi üzerinde kullanıldığında Lissandra'yı iyileştiriyor.

LUCİAN: İnfaz artık saldırı hızına bağlı olarak güçlenmiyor ama genel anlamda daha fazla atış yapıyor.

LULU: Taban mana yenilenmesi arttırıldı, seviye başı mana yenilenmesi azaltıldı. Can değeri büyüme oranı düştü ama artık Pix, Büyü Hırsızı'nın altın pasifini ikinci defa tetikleyebiliyor.

MORDEKAİSER: Saldırı menzili arttı. Q ve W daha az vuruyor, E ile kazanılan



TEK GÖZ *QUINN*, ASİ DENİZCİ *GAREN*, GÜLLECİ *MALPHITE*, DENİZLERİN AVCISI *AATROX*

EŞYA GÜNCELLEMELERİ

ASIRLIK SOPA: Taban can ve mana değeri azaldı, yerine daha fazla yetenek gücü veriyor.

BANSHEE'NİN DUVAĞI: Büyü direnci arttırıldı ve tarifi değişti.

ÇİVİLİ ZIRH: Saldırana daha az hasar yansıtıyor ama artık zırh ile daha da güçleniyor.

DEMİR SOLARİ'NİN BROŞU: Artık sadece satın alan şampiyona can yenilenmesi sağlıyor. Sağladığı kalkanın miktarı artarken süresi azaldı.

DONMUŞ YÜREK: Zırh değeri düşürüldü. Menzilli şampiyonlar için pasifini uygulamak daha uzun sürecek hale getirildi.

GÖRKEMLİ ZAFER: Can değeri azaldı, bekleme süresi arttı. Katalizörün pasifi kaldırıldı.

KARA BALTA: Can değeri ve zırh parçalama yükü arttırıldı. Sabit zırh delme kalktı.

KOMUTA SANCAĞI: Taban can yenilenmesi değeri eklendi, büyü direnci haresi küçültüldü.

LUDEN'İN FERYADI: Yapılan büyü başına daha az yük biriktiriyor ve yetenek gücü artış oranı düştü.

NASHOR'UN DİŞİ: Yetenek gücü arttırıldı. Saldırı hızı azaldı.

ORDU KALKANI: Artık sadece satın alan şampiyona can yenilenmesi sağlıyor ve büyü direnci haresinin bir kısmını kaybetti.

RANDUİN'İN ALAMETİ: Daha az can ve zırh sağlıyor. Artık alınan kritik hasarı azaltıyor.

RUH GÖMLEĞİ: Büyü direnci ve taban can yenilenmesi değeri arttırıldı.

SIĞINAK (EFSUN): Kaldırıldı, herkese 20. dakikada verilen bir geliştirme oldu.

WARMOG'UN ZIRHI: Azami can değerine eşit miktarda can yenilenmesi sağlamıyor. 3000'den fazla can değeri olduğunda can yenilenmesi hızlanıyor.



BEYEFENDİ *GNAR*





YENİ EŞYALAR OYUN İÇİNDEKİ KARARLARINIZI DESTEKLEMENİZİ SAĞLIYOR.

YENİ EŞYALAR

ÖLÜ ADAMIN ZIRHI: %30 Saldırı Hızı ve Kritik Vuruş İhtimali verir. 100 yük biriktiğinde ekstra menzil ve fazladan büyü hasarı verir.

DOMİNİK EFENDİ'NİN HÜRMETLERİ: 40 Saldırı Gücü verir. Canı seninkinden yüksek rakiplere fazladan hasar vurmanı sağlar. %40 ilave zırh deler.

FANİ HATIRATI: 40 Saldırı Gücü verir. Fiziksel hasarlar rakipte Ağır Yara açar. %40 ilave zırh deler.

İZ SÜRÜCÜ BIÇAĞI: Mana yenilemesi sağlayan ve Çarp'ı güçlendirmeyen yeni bir ormancı eşyası. İki adet totem biriktirebiliyor.

MUHAFIZLARIN GÖZÜ: Keşiftaşı + Buzdiş ile yapılıyor. 4 adet totem yükü taşıyabiliyor.

VAHANIN GÖZÜ: Keşiftaşı + Göçebe Madalyonu ile yapılıyor. 4 adet totem yükü taşıyabiliyor.

EKİNOKSUN GÖZÜ: Keşiftaşı + Targon'un Heybeti ile yapılıyor. 4 adet totem yükü taşıyabiliyor.

JAURİM'İN YUMRUĞU: Birim katletmek 30 sefere kadar birikecek şekilde fazladan 5 can verir.

KARA MÜHÜR: Doran'ın Yüzüğüne alternatif. Şampiyon öldürme ve asistlerde yük biriktiriyor, Mejai'nin Ruhyiyeni'ne tamamlanabiliyor.

TIRPAN: Doran Kılıcına alternatif. Minyon biçmek 1 ekstra altın kazandırıyor, 100 minyon biçildiğinde 300 altın vererek pasifi sona eriyor.

ÖLÜMÜN DANSI: Bütün fiziksel hasardan can çalar ve alınan hasarı erteleyerek zamanla verilen hasar etkisine dönüştürür.

DİŞLİ KAMA: Saldırı Gücü ve Zırh delme verir. Bir birimi katlettikten sonraki ilk saldırı ilave büyü hasarı verir.

CAULFIELD'IN SAVAŞ ÇEKİCİ: Saldırı Gücü ve Bekleme Süresinde Azalma verir.

KALDIRILAN EŞYALAR

Hırs Kılıcı, Kristal Matara, Yıkım Karışımı, Mana İksiri, Av Bıçağı, İzci Yeli, Görünmez Totem, Gizem Kılıcı, Hırpalayan, İkiz Gölge, Karayel

kalkan miktarı arttı. Ejder ruhu yetenek gücüne bağlı gelişiyor.

MORGANA: Q'nun mana bedeli düştü. W'nun hasarı düşük kademelerde azaldı.

NAMİ: Pasif'in yetenek gücü oranı ve verdiği hareket hızı arttı. Pasif'ten gelen hareket hızı R ile iki katına çıkıyor.

NİDALEE: Taban can değeri ve seviye başına can azaldı. Q'nun gerçekleştirme süresi arttı ve hasarı azaldı. W'nun sağladığı görüş önemli ölçüde azaldı.

REK'SAİ: Artık daha sık tünel kullanabiliyor. Taban can değeri düştü. Pasif artık ilave öfke sağlamıyor. Q'nun hasarı azaldı.

RENEKTON: W'nun menzili arttı, ayrıca güçlendirilmiş halinde Renekton'u daha az sersemletiyor.

SHEN: Pasifi ile E'si oyun sonlarında daha iyi. Seviye başına büyü direnci artıyor. R'nin bekleme süresi azaldı.

SİON: W'nun can oranı düşük seviyelerde daha düşük ve tekrar etkinleştirilmesi daha uzun sürüyor.

SİVİR: W'nun bekleme süresi arttı, etki süresi azaldı. R'nin etki alanına sonradan giren dost şampiyonlar, kalan süre boyunca ultinin hızlandırma etkisinden yararlanabilecek.

TAHM KENCH: Q'nun hasarı arttı. Bununla birlikte ultisinin pasif hasarı arttırıldı. Ultinin bekleme süresinde de azalma oldu. Pasif artık rakipler üstünde daha uzun kalıyor. Düşmanları tükürmenin menzili arttı. Normal kullanımda Q+W kombosunu yapmak artık daha kolay.

TEEMO: Pasifinden gelen saldırı hızı seviye başına artıyor. Mantarlar daha uzaktan yerleştirilebiliyor ve halihazırda yerleştirilmiş mantarların üzerinden sekiyorlar. Mantardan zehirlenen düşmanlar görünür hale geliyor.

TRİSTANA: Q artık aktifken E'nin bekleme süresini azaltmıyor. W ve R kullanıldığı hedefe Patlayıcı Yük biriktiriyor. E'nin atış hızı da arttırıldı.

TWİTCH: Q'nun mana bedeli azaldı. R'nin ilerleyen seviyelerdeki hasarı arttı. Twitch çatışmadayken Q kullandığında artık daha hızlı görünmez oluyor. Zehirden etkilenmiş bir şampiyon öldüğünde Q'nun bekleme süresi sıfırlanıyor.

YASUO: Akış kalkanı düşük seviyelerde daha güçlüyken, oyun başlarında kalkan daha geç oluşuyor.



KINDRED

Madalyonun İki Yüzü

On dördüncü kez ölmek üzere olan Magga, seyircilerin duyabileceği kadar yüksek bir sesle söylüyordu son sözlerini. Isırdığı zehirli elma onu hasta etmişti ve son anlarını yaşıyordu. O an bir duman ve sis patlaması oldu ve Kindred sahneye girerek Kuzu maskesi önde olacak şekilde genç kıza yaklaştı. Kızın son anlarında onu yokluğa davet ettiyse de, Magga reddetti. Oyuncu arkasını dönerek Kurt maskesiyle ona tekrar yaklaştı ve genç kızın boğazını ısırdı. Magga'nın bluzuna yerleştirilmiş düzenekten çıkan kırmızı kumaş şeritleri, seyircinin büyük beğenisiyle karşılandı.

Kumanya başarılı bir performansın ardından, bu kez daha çok seyirci bulacağını umduğu yeni bir kasabaya doğru olan yol alırken, grup içinde oyunun gidişatıyla ilgili bazı tartışmalar vardı. Magga bu tartışmalarla ilgilenmiyordu, o sadece kötü kaderini değiştiren bu iş için minnettar bir şekilde önündeki yola bakıyordu. Gece dinlenmek için kurdukları kampta konuşmalara çok katılmadan ateşin yakınına uzandı. Ne var ki uyku onu sarmalamak istemiyordu. Diğerleri yavaş yavaş uykuya dalarken zihnini rahatlatmak için kalkıp yürümeye başladı.

Bir süre sonra çevresinde çakılmış taşların bulunduğu bir tepeciğe denk geldi. Taşların üzerinde bazı sembollerin olduğunu gördüğünde yaklaştı; içlerinden biri oldukça tanıdıktı. Magga, Kindred'ın ikiz maskelerinin bulunduğu taşın üzerinde parmaklarını gezdirdi. O anda ensesinde hissettiği ürpertinin sebebini anlaması uzun sürmeyecekti. Arkasına döndü ve sahnede görmeye alışık olduğu yüzle karşı karşıya geldi. Tek fark bu kez kötü bir taklidine değil gerçeğine bakıyor oluşuydu. Aşınmış bir höyüğün kemeri üzerinde oturmuş olan Kuzu onu izliyordu. Yanındaysa sadık yoldaşı Kurt vardı.

"Atan bir kalp atışı duyuyorum," dedi Kurt gözlerinde neşeli bir parıltıyla. "Benim olsun mu?"

"Belki," diye yanıtladı Kuzu. "Korktuğunu hissediyorum. Konuş, güzel varlık. Bize adını söyle."

Dehşete kapılan Magga yavaşça gerilerken zaman kazanmaya çalışarak bir şeyler kekelediyse de, Kurt hemen arkasında belirdiğinde kaçmak için çok umudu olmadığını anladı. Gene de defalarca sergilediği oyundan hatırladığı kadarıyla çeşitli laf oyunları yaparak kaderini geciktirmeyi denedi. Sakin ve yumuşak sesiyle onu cevaplayan Kuzu ile hevesli bir şekilde çevresinde dönen Kurt, Magga'nın oyunuyla çok da uzun süre oyalanmadı. Sonunda Kurt homurdandığında Magga sonunun geldiğini anladı.

O, ÖLÜMÜN VE YAŞAMIN AYNI ANDA BİR ARADA BULUNAN TEMSİLİ...

"Bu Magga kişisi yeni bir oynuyor. Oyalamaca. Magga kişisini kovalamaca ve parçalamaca oynayalım mı?"

"Ona soralım," dedi Kuzu. "Magga! Kurt'un kovalamacasını mı, benim okumu mu tercih edersin?"

Magga titriyordu. Çevresine bakındı, buranın ölmek için çok da kötü bir yer olmadığına karar vererek kaderini kabullendi.

"Kuzu'nun okunu tercih ederim," dedi. "Çocukken yaptığım gibi, en yüksek dallara tırmandığımı hayal edeceğim. Yalnız bu sefer, tırmanmayı hiç kesmeyeceğim. Sizinle gitmek böyle bir şey mi?"

"Hayır," dedi Kuzu. "Ama bu güzel bir düşünce. Korkma küçük kız, sadece eğleniyoruz. Bu gece sen bize geldin, biz sana gelmedik."

Kurt hayal kırıklığına uğramış gibiydi. "Magga kişisini kovalamayacağım yani. Ama civarda başka şeyler var. Kovalamalık, ısırmalık şeyler. Çabuk ol Kuzu, acıktım."

Kuzu Magga'ya dönüktü. "Şimdilik teatral gösterilerinin bizi eğlendirdiğini bil yeter; tekrar karşılaşana dek onları izlemeye devam edeceğiz."







Kindred yetenekleriyle rakiplerine korku saldığı kadar dostlarına da güven veriyor.

MAGGA İZLEYİCİLERİNE BAKTI; HER BİRİNİN YÜZÜ YA KURT, YA DA KUZUYDU.

Böylece Kurt ormana dalarak gözden kayboldu ve Kuzu da onu takip etti. Magga da hızlıca oradan kaçtı. Kamp alanına geri döndüğünde her şeyin yerle bir olmuş olduğunu gördü. Daha yeni yeni evi bellediği araba yağmalanmış ve dumanı tüten bir enkaza dönüşmüştü. Kumanya arkadaşlarının cesetleri dört bir yana saçılmıştı. Bazıları ölürken kendilerine saldıran haydutlardan ikisini de yanlarında götürmeyi başarmıştı. Magga tüm bu hengamenin içerisinde, gösteriler sırasında kullanılan Kuzu ve Kurt maskelerini görüp eline aldı. Kuzu maskesini yüzüne götürdüğünde, Kurt'un sesini duydu.

"Magga kişisini kovala."

Genç kız en yakın kasabaya olan yolu koşarken arkasına bile bakmadı.

Magga daha sonra oynadığı oyunlarda Kindred'ı canlandırdı. Kurt ve Kuzu maskesini yüzüne her geçirdiğinde sırtına yayılan ürperti, o gece taşların dizili olduğu tepede hissettiğinin aynısıydı. Başarılı performansını Kral ile Kraliçe dâhi ayakta alkışlarken O, bu tezahüratların hiçbirini duymuyordu. Magga izleyicilere baktı; her birinin yüzü ya kurt, ya da kuzuydu.

League of Legends'da yer alan her şampiyonun kendisini bulunduğu yere getiren motivasyonları vardır. Örneğin Darius, Noxus'un onurunu kendi canından dâhi üstün tutarken, Brand'in hayattaki yegâne amacı tüm dünyayı alevler içinde bırakmaktır. Oysa söz konusu yeni şampiyonumuz Kindred olduğunda, onun aslında motivasyonun, simgenin kendisi olduğunu görüyoruz. Sihirdar Vadisi ormanlarının yeni şampiyonu özgünlüğe daha buradan başlıyor.

Kindred Runeterra'da yaşamı ve ölümü simgeleyen efsanevi bir varlık. Kurt ve Kuzu adındaki iki parçanın birbirlerine zıt ama aynı zamanda tamamlayıcı olan ürkünç birlikteliği, arkasında pek çok felsefi anlam taşıyor. Kuzu'nun şefkati, Kurt'un acımasızlığını dengeliyor. Bembeyaz tüyleriyle parlayan Kuzu yaşamı temsil ederken, kapkara ve dumansı yapısıyla ölümü temsil eden kurt onun ensesinden hiç ayrılmıyor. Birbirlerine alışık olmaları bir yana, ayrı ayrı düşünülemeyecek kadar derin bir bağları var. Yaşamla ölüm arasındaki bu çelişkili ilişkiyi birbirlerinin maskesini takarak daha da pekiştiriyor, kişiliklerini de harmanlayarak tamamen siyah ve beyaz olmaktan çıkıyorlar. Kindred'ın motivasyonları da bu bakımdan oldukça saf. O ölümün ve yaşamın aynı anda bir arada duran temsili ve sizin için geldiğinde ister Kuzu'nun okunu seçin ister Kurt'un dişlerini, istediğini almadan gitmeyecek.

Ardında yatan felsefeyi anladıktan sonra Kindred'ın en dikkat çekici yanı olan sanat tasarımından bahsetmek gerek. Efsaneler Ligi'ne giren en özgün şampiyonlardan biriyle karşı karşıya olduğumuzu karaktere attığımız ilk bakıştan bile anlayabiliyoruz. İki zıt karakterin birlikteliğinden doğan bu şampiyonun ardına işlenmiş Yin Yang felsefesi kendini açıkça belli ediyor. Taktıkları maskeler onları daha da bağlarken oldukça güzel ayarlanmış zıtlığa bir de uyumu eklemeye yardımcı oluyor. Muhteşem seslendirmeleri ve oyun içerisindeki uzun diyalogları da Kuzu'yla Kurt'un hayata gelmesinde önemli bir rol oynuyor.

Oyun stiline baktığımızda Kindred'ın bir ormancı olduğu kadar nişancı da olduğunu görüyoruz. Menzilli bir ormancı yapmanın zorluklarını göğüslemeye karar veren tasarımcıları, Kindred'ın oyun içinde de ardındaki düşünceyi yansıtacak bir oynayışa sahip olmasını sağlamışlar. Kurt ve Kuzu arasındaki ilişki Kindred'ın yeteneklerine de yansımış durumda. Öyle ki işaretlenen rakiplerini acımasızca kovalayan Kurt'un acımasızlığı ile, dost ya da düşman ayırt etmeden tüm canlıların ölümünü engelleyen ultisiyle Kuzu'nun merhameti Kindred'da bir arada bulunuyor. Menzilli bir şampiyonun ormanlarda gezmesine de çok alışık olmadığımızdan Kindred diğer şampiyonların arasında kendine özel bir yer ediniyor. Üstelik bu menzili yüksek bir hareket kabiliyetiyle de desteklenerek onu hem yakalaması zor bir hedef, hem de kaçışı zor bir avcı haline getiriyor.



GÖLGEATEŞ KINDRED

KABİLİYETLER





RÜNLER	
GELİŞMİŞ SALDIRI GÜCÜ X9 +0,95 saldırı gücü	**GELİŞMİŞ SALDIRI HIZI X3** +%4,5 saldırı hızı
GELİŞMİŞ ZIRH X9 +1 zırh	**GELİŞMİŞ BÜYÜ DİRENCİNDE ARTIŞ X9** +0,16 büyü direnci/seviye

EŞYALAR			
BAŞLANGIÇ	ASIL EŞYALAR	OYUN ORTASI	OYUN SONU
Avcı Palası	Efsun Zıpkın	Savaşçı Çizmeleri	Youmuu'nun Hayalet Kılıcı
Doldurulabilir İksir	Mahvolmuş Kralın Kılıcı	Runaan'ın Kasırgası	Kanasusamış

YETENEKLER



AVCININ DAMGASI:
Kuzu, bir rakip şampiyonu haritanın neresinde olursa olsun ölüm için damgalar. Kısa bir süre sonra damga etkinleşir. Kindred hedefi katleder ya da katledilmesinde asist yaparsa, normal saldırıları kalıcı bir ilave kazanır. Bu ilave etkisi birikir. Kuzu'nun Avcının Damgası ile rakip şampiyonları damgalamasının yanı sıra, Kurt zaman zaman kendiliğinden rakip ormandaki büyük canavarların kanına susar. Ölüm için damgalanan hedefleri bütün şampiyonlar görebilir.



OKLARIN DANSI:
Kindred hedef yöne atılır ve yakındaki en fazla üç rakibe ok atışı yapar. Bu yetenek aynı zamanda Kindred'a müthiş bir hareketlilik veriyor. Rakipleri kovalamanın yanı sıra zor durumlarda kaçmak için de kullanılabilen Q kullanıldığında birden fazla hedefe ok atıyor. Q'nun hareket mesafesi oldukça kısa görünüyor ama bu yetenekle ince duvarların ardına da atlanabiliyor.



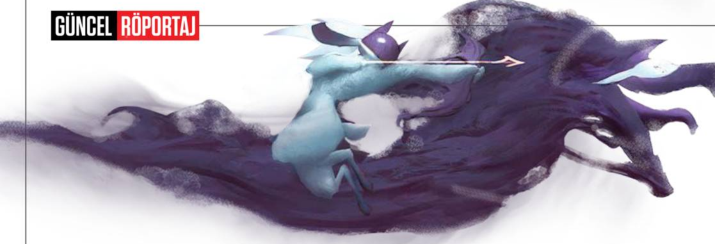
KURDUN HİDDETİ:
Pasif: Kindred hareket halindeyken Av Hırsı yükleri biriktirir. Yükler tamamen dolduğunda, Kindred'in bir sonraki saldırısı belli bir miktar can çalar.
Aktif: Kurt, Kuzu'dan geçici olarak ayrılır ve çevresinde geniş bir ruh alanı oluşturarak Kuzu'nun saldırdığı hedefe veya en yakındaki rakibe saldırır. Kurdun Hiddeti'nin etki alanındayken, Kuzu'nun kullandığı Okların Dansı'nın bekleme süresi büyük oranda azalır. Kurdun Hiddeti sayesinde Kindred kırılganlığına rağmen ormanda çok uzun süre sağlıklı bir şekilde kalabiliyor. Yeteneğin aktifi ise kullanıldığı yerin çevresindeki geniş bir daire içerisinde Q yeteneğini 2 saniyelik bekleme süresine indirerek Kindred'a müthiş bir hareketlilik sağlıyor.



KARABASAN:
Kindred hedef rakibi önce yavaşlatır. Ardından, yavaşlayan hedefe kısa aralıklarla üç defa saldırı isabet ettirebilirse; hedef, azami can değerinin belli bir oranını hasar olarak alır. Karabasan, Kindred'ın belki de en zayıf olduğu yöne katkıda bulunan tek yetenek; kitle kontrolü. Yavaşlatma etkisi Kindred'ın rakiplerinin kaçışını engelleyebileceği tek özelliği, buna rağmen yavaşlatma oranı çok da yüksek olmadığından bu etki çok güvenilir değil.



KUZUNUN ŞEFKATİ:
Kindred kendisinin veya hedef takım arkadaşının altında geniş bir geçici alan ortaya çıkarır. Kuzunun Şefkati, aktif olduğu süre boyunca sınırları içindeki BÜTÜN birimlerin can değerlerinin kritik düzeyin altına inmesini engeller. Son olarak, Kuzunun Şefkati, ortadan kalktığı sırada sınırları dahilinde bulunan bütün şampiyonları belli bir miktar iyileştirir. Kindred'in en önemli yeteneği şüphesiz ki Kuzunun Şefkati. Üzerinde uygulanan takım arkadaşının çevresinde içindeki her canlının ölümünü engelleyen bir daire oluşturmak oyunun gidişatını tümden etkileyebilecek bir özellik.



İÇERİDEN BAKIŞ: KINDRED

Madalyonun İki Yüzü nasıl tasarlandı?

Kindred, hem Nişancı hem de Ormancı özellikleri taşıması açısından çizgidışı bir şampiyon olarak dikkat çekiyor. Böyle bir şampiyon tasarlama fikri nasıl ortaya çıktı?

Olay aslında bizim iki farklı rolü birleştiren bir şampiyon yapmak istememizle başladı. Hedefin önceden seçilip belirlenmesi ve katledilmesi durumunda ekstra avantaj sağlayan bir pasif yetenek konsepti (Avcının Damgası) üzerinde çalışıyorduk. Yeteneğin son hali oldukça havalıydı ama alt koridorda rakiplere karşı kullanıldıkça yavaş yavaş can sıkıcı bir hale gelmeye başlıyordu. Çünkü sürekli olarak rakiplerin hedef alınması gerekiyordu. Biraz daha çeşitlilik olması adına ormancı rolüne odaklandık, çünkü ormanda hedef olarak seçilebilecek birçok farklı hedef bulunuyordu. Bu iki farklı karakteristiği harmanlayıp daha önce yapmadığımız türde farklı oynanışı olan bir şampiyon çıkartabileceğimize karar verdik ve çalışmalarımızı başlattık.

Kindred'ın ikili doğası oyun deneyimine çok farklı bir şekilde yansıyor. Peki tasarım anlamında Kurt ve Kuzu üzerinden ilerlemenizin sebebi neydi?

Kindred'ı oluşturan iki karakterin kendi içinde ayrışan nitelikler taşımasını istiyorduk. Kurt ve Kuzu arasındaki taban tabana zıtlığın tam da aradığımız şey olduğuna karar verdik. Karakterlerin birbirlerinin maskelerini takmalarıyla da şampiyonun farklı kişilikleriyle oynayabilme imkanı yarattık. Kindred, Kuzu ve Kurt'la aslında yaşam ve ölüm arasında köprü kuran bir şampiyon. Görünüşünde net bir şekilde Yin ile Yang temsilini görebiliyorsunuz. Keza karakterlerin temsil ettikleri anlamlar arasındaki farklılıklarda da bunu görebiliyoruz. Kuzu her şeyi bilir ama Kurt'un hisleri çok daha kuvvetlidir. Bu, aslında iki parça arasındaki bütünlüğü temsil ediyor ama tabii ki karakterlere ahlâki anlamlar yüklemiyor. İyiler Kuzu'yu, kötüler Kurt'u tercih eder gibi bir görüntü yok yani.

Yeni bir şampiyonun tasarım süreci nasıl oluyor? Şampiyonu oyundaki rolüne göre mi tasarlıyorsunuz?

Önce genel bir konsept yaratıyoruz; "Arkadaşlar, şimdi nişancı yapıyoruz," ya da "Bu sefer tank olacak," gibi. Yani evet, önce role karar veriyoruz. Sonrasında oyun tasarımcısı, konsept sanatçı ve hikaye yazarı bir arada çalışarak noktaları birleştirmeye başlıyoruz.

Meta'daki son değişiklikleri düşünürsek, Kindred takım kompozisyonlarını nasıl etkileyecek?

Kindred rakip ormancı için oyunun erken döneminde ciddi bir tehdit oluşturuyor. Bire birlerde yüksek hasar verebiliyor, oyun ortasındaysa mobilitesi oldukça arttırılabiliyor. Ultisi açıldıktan sonraysa oyunun gidişatını etkileyecek asıl potansiyele ulaşıyor. Cassiopeia ve Karthus gibi büyücü sınıfı şampiyonlarla ya da Kog'Maw, Kalista gibi Mahvolmuş Kralın Kılıcı eşyasının olmazsa olmaz olduğu nişancılarla birlikte oynadığında takımın genel hasarını epey yukarılara taşıyabiliyor. Ancak ormancı olarak tercih edildiğinde menzilli olması ve çok dayanıklı olmaması takımın ön saflarında bir eksiklik yaratıyor. Bu yüzden Kindred'ın bulunduğu takımda üst koridor ve destek rölündekilerin tank sınıfı olması gerekecektir. Hangi rolde tercih edilirse edilsin oyunun erken safhasında oldukça etkili bir şampiyon ve kartopu etkisini arkasına aldığında bütün koridorlara gidebilecek potansiyele de sahip.

Zalim korsanların, ailesinin intikamını almak isteyen sert adamların, terk edilmiş ya da ihanete uğramış karakterlerin hikayelerini daha önce pek çok kez gördük. Fakat söz konusu Kindred olduğunda hikayesinde daha çok mitolojik öğeler ağırlıkta gibi görünüyor. Neden böyle bir yol tercih edildi? Acaba Kindred'ın henüz gün ışığına çıkmamış başka hikayelerle bir bağlantısı var mı?

Kindred'ın mitolojik öğelere dayalı hikayesinin çıkışı aslında Runeterra dünyası ve insanlarını karakterler üzerinden anlatma isteğimizle alakalı. Kindred'la, şu ana kadar yaptıklarımızdan daha farklı türde bir hikayenin League of Legends'ın öyküsünü nasıl geliştireceğini görmek istedik. Bu yüzden biraz daha mitolojik, adeta masalsı bir anlatım diline yöneldik.

Kindred'ın hikayesini Kurt ve Kuzu'nun birlikteliği açısından ele aldığımızda peri masallarının sularına girmiş olduk. Bu yüzden hikayedeki diğer öğeleri oluştururken olaya doğru açıdan yaklaşmamız gerekiyordu. "Güzel Bir Ölüm" isimli hikayemizin ilk taslağı bu sebepler nedeniyle daha fikir aşamasında ortaya çıktı. Bu hikaye bizim temel dayanak noktamız oldu ve sonrasında şampiyonun seslendirmesi de dahil tüm öğeler bu hikaye çevresinde gelişti.

Ölümün kendisinin baş kahraman haline geldiği hikayeleri anlatmak aslında zordur. Çünkü birçok insanın bu tarz hikayelerle bağ kurması kolay olmayabiliyor. Bu açıdan yaklaştığımızda aslında karakterin inanılmaz bir yalnızlık duygusu içinde olduğunu gördük. Kindred'a iki farklı kişilik vererek Kurt ve Kuzu arasında tıpkı yaşam ve ölüm arasında olduğu gibi yakın bir ilişki kurmayı başardık. İkisinin de tüm varlıkları sadece kendileriydi, çünkü evrende kendilerine biçilen rol diğer tüm yaşam formlarından yabancılaşmalarına neden oluyordu.

Sorunun ikinci kısmına gelirsek, Kindred League of Legends evrenindeki diğer karakterle bağlantılı. Çünkü her şampiyonun bir şekilde ölümle bir münasebeti var. Aralarında ölüm tacirleri, ölüme yakın deneyimler yaşayanlar, kanun kaçakları ve sonlarından kaçmak için insanlıklarını feda etmiş olanlar var. Umuyoruz ki Kindred ileride yayınlayacağımız daha birçok hikayede yer alacak ve hikayelerinin tamamını Kuzu'yla Kurt'un ağzından duyacağız.

> "KINDRED, KUZU VE KURT'LA ASLINDA YAŞAM VE ÖLÜM ARASINDA KÖPRÜ KURAN BIR ŞAMPIYON."

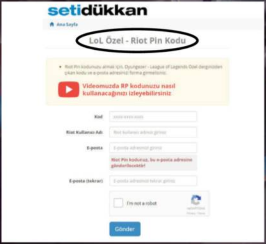
500 RP

DEĞERİNDEKİ KODUNUZU NASIL KULLANIRSINIZ?

KODUNUZ YOK MU?
http://bit.ly/1Oic5pZ

Yukarıda yer alan kodu **oyungezer.com.tr/kod** adresindeki gerekli bölüme LoL'deki kullanıcı adınız ve e-postanızla birlikte girin.

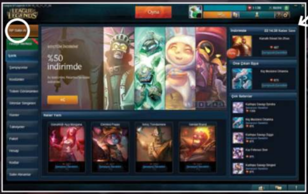
1



2 RP kodunuz yazmış olduğunuz e-posta adresine gönderilecektir.



3 E-posta adresinize gelen RP kodunu kullanmak için LoL istemcisini açıp Mağaza butonuna basın.



4 RP Satın Al sekmesine tıklayın ve gelen menüden Riot PIN sekmesine tıklatıp RP kodunuzu aktifleştirin.



Kodunuzla ilgili yardım almak için http://oyungezer.com.tr/lolyardim adresine girebilirsiniz

TAHM KENCH

Nehrin Kralı

League of Legends'da görmeye alışık olduğumuz destek şampiyonlarını belli kategorilere ayırmamız mümkün. Bunlardan bazıları takım savaşlarında nişancılarını çok iyi koruyabilecek özelliklere sahipken, bazılarıysa koridorda güçlü, saldırı ya da kaçma alanında etkili şampiyonlar. Kimisi dostlarını korumak için tasarlanmış çok güçlü yeteneklere sahip, kiminin ise rakibe saldırırken hiç geri vitesi yok. Destek şampiyonlarının yetenekleri takım kompozisyonlarının oluşumuna da büyük etki eden bir faktör olduğundan doğru seçimi yapmak çok önemli. Lig'in yeni şampiyonu bu noktada bütün kuralları bozmaya geliyor. Nehrin Kralı Tahm Kench'le tanışın. O, kategorileri yıkıp geçen bir şampiyon.

Tahm Kench güzelliğiyle dillere destan olacak tarzda bir şampiyon değil. İlk bakışta aklımıza ilk gelen şey koca midesini nasıl doyurduğu olabilir zira dairemsi yapısı ve kurbağa benzeri uzuvlarının yanında koca bir de göbeğe sahip. Kaygan derisi ve rengi de görünümünde dikkat çeken bir diğer unsur. Nehrin Kralı olan Tahm Kench'in balıksı bir yapıya sahip olması da gayet normal geliyor elbette.

Tahm Kench'in destekler arasında apayrı bir yeri olmasının sebebiyse yeteneklerinin çeşitliliği ve geniş kullanım olanakları. Bu genişlik onu sadece destek rolünde değil, üst koridor ve hatta ormanda bile görebileceğimiz bir tehlike haline getiriyor. Hem saldırı anlamında hem de dostlarını zor durumlardan kurtarma konusunda bir dolu meziyeti var. Peki nedir onu bu derece tehlikeli ve özgün yapan özellikleri? Gelin birlikte bakalım.

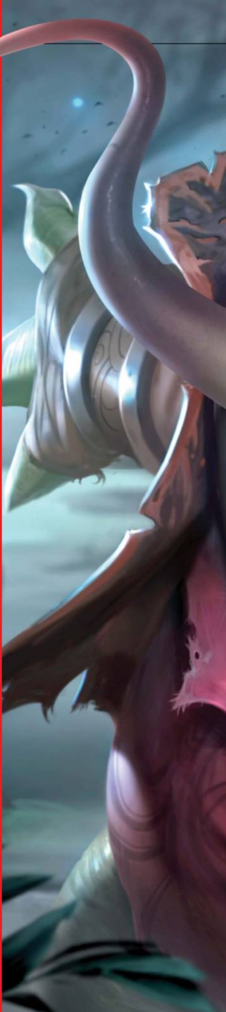
Tahm Kench oyuna daha önce hiç görülmemiş bir hareket mekaniği getiriyor: Yutma. Bu yeni mekanik sayesinde hem rakipleri hem de kendi dostlarını geçici bir süreliğine hedef alınamaz hale getirdiği gibi savaş alanı içerisindeki yerlerini de değiştirebiliyor. Global ultisi de ona bu açıdan katkı sağlayarak Tahm Kench için Vadi'nin yeni taksisi ünvanını yaratıyor. Yutma özelliğinin oldukça büyük dengesizlikler yaratabileceğinin farkında olan tasarımcıları Tahm Kench'e belli dezavatajlar da veriyor elbette. Ama bu dezavantajlar iyi oyunculukla kapatılamayacak kadar büyük bir eksi yaratmıyor.

Tahm Kench'in koca midesi koridordaki arkadaşını en ölümcül kitle kontrol büyülerinden ve hasarlardan uzak tutabildiği için neredeyse Kayle ultisi ile aynı işlevi görüyor. Tabii ki bu etkiyi vermek için midesine aldığı arkadaşını geri çıkarana dek kendi vücudunu kalkan etmesi gerekli, bu da onu Braum'un kalkanının görevini yapmaya zorluyor. İşte bu noktada Tahm Kench'in de tank özellikleri devreye giriyor. Özellikle taşıma işi sırasında canının yüksek kalmasını sağlayacak yeni bir mekanik daha sunuyor tasarımcılar: Gri can.

Gri can sayesinde Tahm Kench'in canı hasar aldıkça düşmek yerine griye dönüyor. Eğer rakiplerin menzilinden çıkmayı ve belli süre hasar almadan durmayı başarabilirse, gri canın belli bir yüzdesi yavaş yavaş geri iyileşiyor. Bu sayede ağır darbelere maruz kalsa bile dostunu ya da rakibini doğru konuma taşıyana dek almış olduğu hasarın bir kısmını geri iyileştirebiliyor. Taşımacılık kolay bir iş değil ve tehlikelerini önlemek için Kayış Gibi'nin sigortası Tahm Kench'in epey



TAHM KENCH OYUNA YENİ VE ÖZGÜN BİR MEKANİK GETİRİYOR: YUTMA







Sadece yetenekleriyle değil tasarımıyla da çok farklı bir şampiyon Tahm Kench...

işine yarıyor. Eğer gri can onu kurtarmaya yetmiyorsa, aynı yeteneğini aktif ederek sahip olduğu gri canı belli bir süre üzerinde kalacak olan güçlü bir kalkana çevirebiliyor. Özellikle ölmek üzereyken, bir anda oluşan kalkan sayesinde hayata tutunarak taşımakta olduğu arkadaşını kurtarabilmesi çok büyük bir yetenek.

Tahm Kench'in ultisi de kendisini özgün kılan Yutma mekaniğine destek olma amaçlı kullanılabiliyor. Geniş bir alan içerisinde istediği noktaya kısa bir sürede ışınlanabilmesini sağlayan bu yeteneği kullandığında, takım arkadaşlarından biri de üzerine tıklayarak midesine girip onunla yolculuk edebiliyor. Bu da rakibi arkadan sıkıştırmak için harika bir fırsat anlamına geliyor. Bu ultiyle ormancısını da yanına alarak yapabileceği baskınların tehlikesi epey büyük.

Tahm Kench'in bu çok özellikli yeteneklerini dengelemek için alınan önlem ise kısa menzilli oluşu ve elbette ki rakiplerini istediği anda yiyebilmesinin mümkün olmayışı. Aksi takdirde çok saçma bir güce ulaşacağı belli olan Nehrin Kralı'nın gücünü biraz törpülemek amacıyla, rakip şampiyonları yemeden önce normal saldırılarla üç adet yük biriktirme zorunluluğu getirilmiş. Kısa menzili ve koca gövdesi sebebiyle çok da hızlı olmayışı da bu üç yükü biriktirmeyi oldukça zorlaştırıyor. Bu noktada Dil Yarası yeteneği hem yavaşlatma etkisi hem de yük biriktirebilmesiyle devreye girse de, rakibini yutabilecek kadar yük biriktirmenin tek yolu yanına kadar girip koca diliyle şöyle güzelce iki kere vurabilmesi oluyor. Bu da Tahm Kench'i, eksiklerini iyi oyunla kapatması gereken bir yetenek şampiyonu haline getiriyor.

Tahm Kench'i sadece destek rolünde değil, üst koridor ve ormanda da görebildiğimizden bahsettik. Bu rollerde de kendisini güçlü kılan noktası Yutma mekaniğinin getirdiği çeşitlilik aslında.

Koca göbeğiyle rakiplerini kovalayan Nehrin Kralı her zaman aç.





Rakibin minyonlarını yutup üzerlerine fırlatarak bir pasif yükü biriktirebilmesi ve Dil Yarası'nın yavaşlatma etkisinin olması, koridordaki rakipleriyle değiş tokuş yapabilmesini ve orman canavarlarını hızla temizleyebilmesini sağlıyor. Tahm Kench ultisi sayesinde dost koridorlara ani baskınlar düzenleyebildiği gibi, yanında bir de dostunu getirerek ziyafet sofrasını daha neşeli kılabildiğinden, ormancı rolü daha da pekişiyor. Savunma özellikleri eşyalarla da desteklendiğinde oyun sonunda da öldürülmesi oldukça zor bir tank haline gelebiliyor. Bu da onu üç koridorda da etkili bir şampiyon haline getiriyor.

Takım savaşlarında özellikle canı azalan dostlarını geçici bir süreliğine çatışma ortamından uzaklaştırabilmesi onu en etkili kılan yanı. Bu sayede kendi taşıyıcılarının hayatlarını kurtardığı gibi rakip suikastçıların da bekleme sürelerini boşa harcamalarına sebep olabiliyor. Aynı şekilde rakibin üzerinde biriktirdiği bir iki yükle oluşturacağı baskı, kimseyi midesine indirmesine gerek kalmadan rakipleri kaçırmasına da sebep olabiliyor. Bu da kuleleri ittirmek için oldukça uygun bir ortam hazırlıyor.

Baskınları destekleyici rolüyle, nerede oynarsa oynasın ormancıların da çok sevdiği bir şampiyon Tahm Kench. Buna karşın bir de kötü yanı var; yanlış zamanda kullanılan yetenekler sadece Nehrin Kralı'na değil, çevresindekilere de çok büyük zararlar verebilir. Doğru zamanda basılamayan bir kalkan kurtulabileceği bir savaşta ölmesine sebep olacağı gibi, yanlış zamanda yutulan bir dost şampiyon savaşın kaderini tersine çevirebilir. Aynı şekilde gri cana fazla güvenerek çok hasar almak da bolca yapılan bir hata. Kitle kontrol büyülerine karşı savunmasız olan Tahm Kench'e karşı oynayan zeki bir rakip, kalkanını basamadan rakibini sersemletip Kral'ı nehrin dibine yollayabilir. Bu bakımdan gri cana çok da fazla güvenmemek ve bekleme sürelerine ayrıca dikkat etmek gerek.

Benzer şekilde yanlış noktalara atılacak olan ultiler de Tahm Kench'i ve midesine girme hatasını yapmış olan arkadaşını hiç istemeyeceği noktalara taşıyabilir. Özellikle nişancı olarak arkanızda Tahm Kench varsa rakibe karşı daha agresif davranmayı isteyebilirsiniz ama öncelikle sırtınızı yasladığınız şampiyonun ne yaptığını bildiğinden emin olmanız gerekli. Aksi taktirde o koca midenin içinde ölüp gitmek işten bile değil.


TAHM KENCH USTA



YETENEKLER

TADIMLIK: Tahm Kench normal saldırı yaparak ve yetenek kullanarak rakip şampiyonlar üstünde Tadımlık yükleri biriktirir. Üç yük biriken rakip şampiyonu Ham Yap ile yutabilir.

DİL YARASI: Tahm Kench diliyle ani bir saldırı yaparak isabet ettiği ilk birime hasar verir ve onu yavaşlatır. Bu yetenek, üç adet Tadımlık yükü olan birimlere karşı sersemletme etkisi kazanır.

HAM YAP: Tahm Kench bir hedefi yutar ve ona azami can değerinin belli bir yüzdesini büyü hasarı olarak verir. Yutulan minyon ve canavarları beceri atışı yaparak tükürebilir, tükürülen birim düştüğü yerde alan etkili büyü hasarı verir.

KAYIŞ GİBİ: Tahm Kench gelen hasarı gri cana dönüştürür. Biriken gri can azalınca, gri can miktarın belli bir yüzdesi Can yenileme olarak Tahm Kench'e döner. Yetenek etkinleştirildiğinde mevcut bütün gri can bir kalkana dönüşür.

LEZZET YOLCULUĞU: Tahm Kench iri gövdesinin ağırlığını kullanarak saldırı ve yetenek kullanırken ilave can değerine bağlı olarak fazladan hasar kazanır. Etkinleştirildiğinde Tahm Kench haritanın başka bir yerine ışınlanır, bunu yanına bir takım arkadaşını alarak yapabilir.



KABİLİYETLER





RÜNLER	
GELİŞMİŞ KARMA NÜFUZ X9 +0,9 zırh delme / +0,62 büyü nüfuzu	**GELİŞMİŞ CAN X3** +26 can
GELİŞMİŞ ZIRH X9 +1 zırh	**GELİŞMİŞ BÜYÜ DİRENCİ X9** 1,34 büyü direnci

EŞYALAR

BAŞLANGIÇ	ASIL EŞYALAR	OYUN ORTASI	OYUN SONU
Yadigâr Kalkan	Keşiftaşı	Demir Solari'nin Broşu	Randuin'in Alâmeti
Can İksiri x3	Dağın Sureti	Atiklik Çizmeleri	Buzdoğan Eldiven

ILLAOI

Ruhani Rehber

Deniz ve gökyüzüne hareket veren canavar Nagakabouros; Yılan Adalar'ın yaşam, okyanus fırtınaları ve hareket ilahıdır. Onun öğretilerini takip edenler, her ruhun evrene hizmet etmek için var olduğuna inanırlar. Nagakabouros'a inananlar arasında en yüksek mertebe Gerçeğin Sözcüsü ünvanına sahip olan Illaoi'ye aittir. Onun diğer inananlardan farklı olarak iki büyük sorumluluğu daha vardır; umut vaat eden kişileri Nagakabouros'un sınavına tabi tutmak ve elbette evrenin akışında yeri olmayan, yaşayan ölülere karşı tüm gücüyle savaşmak.

LoL'ün yeni şampiyonu Illaoi'yi önceden hatırlayanlarınız elbette olacaktır (hatırlamayanları Harrowing dosyasına doğru alalım). Kendini Sakallı Hanım, Yılan Ana ve Büyük Kraken olarak da bilinen Nagakabouros'a adamış bir rahibe olan Illaoi, kimsenin lafını çekmeye meraklı değil. O kocaman kaslarıyla Braum'a bile eş olabilecek kadar sert bir kadın. LoL'e getirdiği silahsa kesinlikle alışılmadık; kocaman kılıçlar ya da silahlar kullanmak yerine Ruhani Rehber gittiği her yere temsil ettiği inancın kollarını getiriyor!

Tasarımında Bilgewater izlerini rahatlıkla görebiliyoruz Illaoi'nin. Elinden ayırmadığı İlahın Gözü adlı idol, Thresh'inkini andıran uğursuz bir ışık yayıyor; fakat onun kaynağı hapsolmuş ruhlar değil, onlara evrende yerleri olmadığını gösterecek olan Nagakabouros'un ışığı! Bilgewater'ı Kara Sis'ten kurtaran büyünün kaynağı Nagakabouros, Illaoi'nin aracılığıyla dokunaçlarını kullanıyor. Ruhani Rehber de en iyi bildiği işi yaparak onları doğru tarafa yönlendiriyor: Düşmanlarının tam kalbine!

Kaslı vücudu ve sert tavırlarıyla dikkatleri üzerine çeken yeni şampiyonumuz oyunda artık aşina olduğumuz Ezergeçer sınıfının bir parçası. Bu da demek oluyor ki oyun ilerledikçe önünde durulması imkansız bir hasar kaynağı olacağı gibi tanklığından da ödün vermeyecek özelliklere sahip. Ne var ki Illaoi alışık olduğumuz üst koridor şampiyonlarından biraz daha farklı bir oyun stiline sahip... Bunun sebebi oyuna getirdiği yeni silahlar elbette: Dokunaçlar!

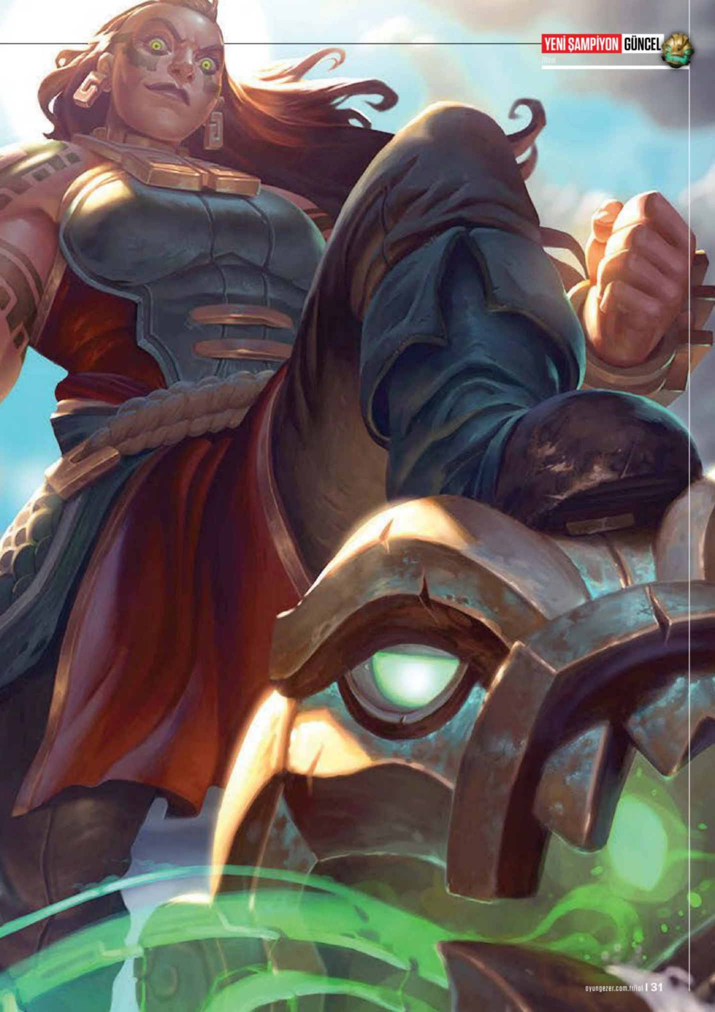
Tüm oyun stili pasifiyle çevresinde belirli aralıklarla belirecek dokunaçlara göre düzenlenen Illaoi, alan kontrolünde çığır açacak bir potansiyele sahip. Özellikle istediği alana rakiplerinden önce ulaşarak çevreye çağıracağı dokunaçlarla başlaması olası savaşın seyrini tümden değiştirmesi mümkün. Kısa menzilli olmasına karşın Q ve W yetenekleri sayesinde menzilli saldırılar da yapabiliyor Ruhani Rehber. Ne var ki saldırı hızı oldukça düşük ve yavaş bir şampiyon olduğundan, çevresinde hasar almadan dolaşması nispeten kolay. İşte bu noktada devreye bir kez daha dokunaçlar girerek bu zayıflığının üzerini örtüyor. Eğer onun çevresinde hareket edecekseniz kafanıza inmek üzere olan kamçı gibi uzantılara da her zaman dikkat etmelisiniz.

Illaoi'nin vadiye getirdiği tek özellik duvarların çevresinde çıkan dokunaçlar da değil. Mesafe kapatıcı sağlam bir yetenekten yoksun olduğundan rakiplerini korkutmak için bundan fazlasına ihtiyacı olacağını düşünen tasarımcıları, Nagakabouros'un en kıdemli temsilcisine bir başka yeni mekanik daha eklemeyi uygun görmüş; Ruh Sınavı. Bu yetenek sayesinde Illaoi, arasında minyon ya da tarafsız bir yaratık bu-



ILLAOI BİR İLAHIN TEMSİLCİSİ OLARAK İNSANLARI KENDİNE ÇEKME KONUSUNDA GERÇEK BİR USTA.







Oyun tarzına alışmak zaman alsa da yetenekleri oldukça eğlenceli yeni şampiyonumuzun.

lunmayan bir rakibine uzanarak onun ruhunu yakalıyor ve kendisine çekiyor. Yakaladığı ruha kendisi ve takım arkadaşları hasar verebiliyor ve verilen bu hasarın belli bir yüzdesi rakibe yansıyor. Eğer rakip çalınan ruhundan çok uzaklaşır ya da ruh belli bir sürede ölürse, ruhu çalınan kişi bir kabuğa dönüşerek çevresinde belli aralıklarla kendisine saldıracak olan dokunaçların belirmesine sebep oluyor! Bu yeni mekanik sadece kabuk olan kişiye değil, çevresindekilere de büyük bir tehdit oluşturuyor.

Illaoi'yle oynarken yapmanız gereken şey savaşacağınız alanı rakibinizin seçmesine fırsat vermemek. Pasifinizle çağırdığınız dokunaçların çok olduğu yerlerde savaşırsanız çatışmalarda avantajınız büyük olacaktır. Özellikle orman içerisindeki dar koridorlarda biraz vakit geçirerek çıkmasını sağlayacağınız birkaç dokunaç, tuzağa çekmek istediğiniz rakiplerinizin sonunu hızlandırır. Ultinizin de isabet ettiği kişi kadar dokunaç çağıracağını ve W'nun bekleme süresini ciddi şekilde azalttığını unutmayın.

Koridor aşamasında yapmak isteyeceğiniz şey dokunaçları aktif bir şekilde kullanarak minyon dalgalarının kulenize kadar itilmesine izin vermemek ve son vuruş yapmak olacaktır. Rakip üzerinize gelmeye cüret ederse dokunaçlarınıza doğru yaklaşın ve W yeteneğinizi kullanarak Nagakabouros'un da size yardım etmesini sağlayın. Eğer düzenli olarak değiş tokuş yapmak ve koridorda baskı kurmak istiyorsanız ille rakibin dibine girmenize de gerek yok. Aradaki minyonları temizleyip E yeteneğiyle düşmanın ruhunu yanınıza çekin ve dokunaçları da kullanarak bolca hasar verin. Eğer onu bir kabuğa çevirebilirseniz sürekli beliren dokunaçlardan dolayı epey zor vakitler geçirecektir.

Dokunaçları silah olarak kullanan bir şampiyona Hiçlik Kostümü de şart tabi ki.



Rakibinizin, üzerinizde bolca baskı kurduğu zamanlarda kule altına çekilmekten korkmayın. Ruh Sınavı, düşmanlarınızın size fazla yaklaşmaktan çekinmesine sebep olacaktır. Eğer kule altında size vurmaya çalışırsa basitçe ruhunu yakalayıp kule menziline çekin ve bir kabuk haline gelerek bolca hasar almasını sağlayın.

Yalnız, dokunaçların rakibinize vurmadan önce kısa bir yüklenme süresi olduğunu ve rakibinizin bu sürede darbeden kaçınabileceğini de hesaba katmayı unutmayın.

Takım savaşlarında olabildiğince fazla rakibin arasına girin ve ultinizi kullanın. Birden fazla dokunacın aynı kişiye vurabildiğini ve alan hasarı verdiklerini hesaba kattığınızda, üç rakibe tutturduğunuz bir ulti çok büyük bir hasar çıktısı anlamına gelecektir. Eğer ultinizi kullanmak için doğru pozisyonu bulamadıysanız ya da rakipleriniz sizden uzaklaşmaya başladıysa da endişe etmeyin! Ultinizi kimseye vuramasanız bile W yeteneğinin bekleme süresi kısalacaktır, bu da size ekstra hareket kabiliyeti verir. Bu özelliği zor durumlarda geri çekilmek için bile kullanabilirsiniz.

Illaoi'yi en efektif şekilde kullanmak içinse global objektiflerin çevresinde vakit geçirin ve pasif sayacınızı gözleyin. W'yu normal saldırılarınızı resetlemek için kullanın. Ejderha, Baron ya da Vadinin Alameti gibi tarafsız canavarların çevresinde belirecek olan dokunaçlar, bunun gibi sıkışık alanlarda çıkabilecek savaşlarda takımınıza büyük avantaj verecektir. Haritanın hangi noktasında olursanız olun, savaşmanız gerektiğinde yakınınızda Nagakabouros'un bir eli daima olsun.

Illaoi Vadi'ye yeni mekanikler getiren oldukça eğlenceli bir şampiyon. Farklı rollerde de oynanabilme potansiyeli olduğundan zaman geçtikçe yeni yeni kullanım alanlarını keşfetmeniz mümkün, bu yüzden Sihirdar Vadisi'nde ona bir şans verin ve bırakın Nagakabouros evrenin akışında yeri olmayanları ayıklamaya düşmanlarınızdan başlasın!



KABİLİYETLER





RÜNLER	
GELİŞMİŞ SALDIRI GÜCÜ X9 +0,95 saldırı gücü	**GELİŞMİŞ HAREKET HIZI X3** +%1,5 hareket hızı
GELİŞMİŞ ZIRH X9 +1 zırh	**GELİŞMİŞ BÜYÜ DİRENCİNDE ARTIŞ X9** seviye başına +0,16 b.d.

EŞYALAR			
BAŞLANGIÇ	ASIL EŞYALAR	OYUN ORTASI	OYUN SONU
Doran'ın Kalkanı	Haşmetli Hydra	Sterak'ın Güvencesi	Üçlü Kuvvet
Can İksiri	Ölü Adamın Zırhı	Merkür'ün Adımları	Ruh Gömleği

YETENEKLER

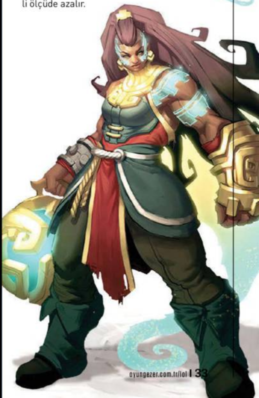
YAŞLI TANRI'NIN ELÇİSİ: Illaoi belli aralıklarla yakındaki bir duvarda bir dokunaç çıkarır. Dokunaçlar, Illaoi'nin yetenekleri ile etkileşime geçer ve öldürülene ya da bir dakika hareketsiz kalana dek varlığını korur.

DOKUNAÇ DARBESİ: *Pasif:* Rakip şampiyonlara vuran dokunaçlar, Illaoi'yi kayıp can değerinin küçük bir bölümü kadar iyileştirir.
Aktif: Illaoi yaptığı büyüyle hedef yöne uzantılar gönderir ve isabet alan tüm rakiplere hasar verir.

SİLLE TOKAT: Illaoi bir sonraki normal saldırısında hücum ederek hedefe ilave fiziksel hasar verir ve yakındaki bütün dokunaçlara hedefe saldırmalarını emreder.

RUH SINAVI: Illaoi yaptığı büyüyle hedef yöne uzantılar gönderir. Uzantılar temas ettiği rakip şampiyonun ruhunu yakalayıp söker ve Illaoi'ye götürür. Ruhani Rehber veya takım arkadaşları ruha saldırdığında, ruhun çektiği acının bir kısmı sahibi olan şampiyona aktarılır. Illaoi ve takım arkadaşları ruhu yok etmeyi başarırsa ya da şampiyon ruhundan uzağa kaçarsa; rakip, ağır bir yavaşlatma etkisi altında kalarak kabuk haline gelir ve çıkardığı dokunaçlar hem kendisine hem de takım arkadaşlarına saldırır. Ruh Sınavı, dokunaçların ruh ve kabuklara vurarak isabet alan bütün rakiplere fiziksel hasar vermelerini sağlar.

İLAHİ DERS: Illaoi havaya sıçrayıp, elindeki idolü yere çarparak yakındaki bütün rakiplere hasar verir. İsabet alan her rakip için bir dokunaç çağırır. İlahi Ders aktif durumdayken Sille Tokat'ın bekleme süresi önemli ölçüde azalır.





POPPY

Çekicin Muhafızı geri döndü!

Bekleyiş sona erdi! Çekicin Muhafızı eski, sert hatlarından kurtularak görevinin ağırlığını kaldırabilecek asil Yordle görünümüne sonunda kavuştu! Yepyeni görseli ve oyun içi modellemesi bir yana, Poppy'nin yetenekleri de baştan sona elden geçirilip eski, dengesiz güç eğrisi düzeltilerek oyunun güncel haline çok daha uygun bir hale getirildi. Kendine has avantajlara ve zayıflıklara da sahip oldu. Artık oyunda Poppy gördüğümüzde ya dibe vuracağını ya da herkesi ezip geçeceğini düşünmemize gerek olmayacak.

Eski yetenekleri göz önüne alındığında Poppy'nin oyundaki tüm olayı rakibini geçilmez bir duvara mıhlayıp, ağır bir çekiç darbesiyle çok yüksek miktarda hasar vermesiydi. Ultisi ise özellikle takım savaşlarında tek bir kişi hariç herkesi (hatta kuleleri bile!) yok saymasını sağlıyor, ona geçici bir süreliğine adeta ölümsüzlük veriyordu. Sahip olduğu büyü direnci ve zırh değerleri de göz önüne alındığında bir kez öne geçtiğinde karşısında durmak neredeyse imkansız bir hal alıyordu. Yeni Poppy'deyse dengeli bir oyun oynamak için tek bir kombodan çok daha fazlasına ihtiyacınız olacak.

Öncelikle pasifine bakalım. Demir Elçi adındaki yeni pasifi sayesinde Poppy'nin normal vuruşları belli aralıklarla menzilli hale geliyor ve Poppy bu vuruşlarda kalkanını fırlatıyor. Rakibe çarpan kalkan onu öldürürse Poppy'ye geri dönerek ona geçici bir süre zırh sağlıyor, öldürmezse de yere düşerek Poppy'nin onu alabilmesine imkan veriyor. Bu yeni yetenek özellikle koridorda daha güvenli bir oyun imkanı sağlıyor.



Q: Sarsan Çekiç yeteneği eskisinin aksine artık yere vuruyor ve alan etkili hasar verip, isabet ettiği rakipleri yavaşlatıyor. Vurduğu alan kısa bir süre sonra yeniden patlayarak üzerinde kalanlara ikinci kez hasar veriyor. Bu kısa bekleme rakiplerine kaçmak için bir fırsat sağlayacağı gibi Poppy'nin de yeteneklerini kullanırken daha dikkatli davranmasını gerektiriyor.



W: Sağlam Duruş yeteneği Çekicin Muhafızı'nın o alışık olduğumuz tanklığını sağlayan pasifi içinde barındırıyor. Buna göre Poppy ilave büyü direnci ile zırh kazanmakla kalmıyor, canı %40'ın altına indiğinde bu değer ikiye katlanarak onu öldürmesi daha da zor hale getiriyor. Yeteneğin aktifiyse üzerine gelen rakipleri engellemeye yarıyor. Hareket hızı sağlayan bu yetenek Poppy'nin çevresinde bir büyü barikatı oluşturarak üzerine atılmaya çalışan tüm rakipleri engelliyor, hatta geri basmaları için onlara hasar da veriyor! Poppy'ye saldırırken iki kez düşünmenize sebep olacak olan bu yetenek eski halinde ultisinin vermiş olduğu korumanın bir kısmını sağlıyor.



E: Kahraman Hücumu'na Poppy'yi bilen herkes aşinadır. Rakibinin üzerine hızla atılarak onu geriye doğru iten Poppy, eğer düşmanını herhangi bir duvara çarptırırsa onu sersemletiyor ve ekstra hasar veriyor. Alışık olduğumuz bu mekanik korunduğu için şampiyonun yeni hali, sevdiğimiz Poppy'i tamamen silip atmış olmuyor.



R: Muhafızın Hükmü ise eskisine oranla çok farklı. Poppy artık rakiplerine karşı ultisini kullandığında çekicini sallamaya başlıyor ve güç biriktiriyor. Tekrar aktifleştirildiğinde bu yetenek, düşmanlarını kendi üslerine doğru uzun bir uçuşa çıkarıyor. Oldukça eğlenceli olan bu yeteneğin püf noktası, Poppy'nin ne kadar çok güç biriktirirse rakiplerini de o kadar geriye atması. Aynı zamanda geriye fırlatılan rakiplerin duvarlara da çarpabildiğini unutmamak gerek. Özellikle ormanda karşınıza aniden çıkacak bir rakibi uzaklaştırmak isterseniz doğru açıyı bulmaya dikkat etmelisiniz.





HARROWING

Kara Sis geliyor!

Kara Sis denizin üzerinde ilerliyor. Bilgewater'daki olayları ve kaosu hiç mi hiç umursamıyor. Tek amacı ordusuna yeni ruhlar katmak ya da sadece işkence edecek yeni kurbanlar bulmak olan dehşet verici sis yaratıkları, bir kez daha ölümlülerin düzenini istila ediyor. Sokakları ateşe ve kana bulanmış olan Bilgewater sakinleri başlarında bir lider olmadan geçirecekleri ilk Harrowing'den sağ kurtulabilecek mi? Yoksa Kara Sis dokunduğu her canlının ruhunu çalarak istediğini alacak mı? Sakin bir ölümün umudundan yoksun olan Bilgewater halkı, ruhlarını bu sonsuz dehşetten kurtarmak için bir yol bulabilir mi?

League of Legends'ın Cadılar Bayramı kapsamında yaptığı gelenekselleşmiş Harrowing etkinliği geçtiğimiz yıllarda olduğu gibi bu yıl da bir dizi yenilikle geliyor. Bilgewater etkinliği ile başlayan, bazı şampiyonların güncelliğini yitirmiş hikayelerinin yeniden yazılmasına şimdi de Harrowing ile devam ediliyor. Bu kez üzerine eğilinen şampiyonlar da Harrowing'in korku temasına uyumlu olarak Gölge Adalar'dan seçiliyor. Thresh, Mordekaiser, Kalista, Hecarim ve Karthus'un hikayeleri bu etkinlik kapsamında tamamen yenilenerek bu karakterlerin geçmişlerine yeni bir bakış kazandırılıyor, onları şu an oldukları hale getiren olayların temellerine iniliyor. Bu yeni hikayeler eski medeniyetlere, Runeterra'daki düzenin nasıl işlediğine ve en önemlisi her zaman büyük bir gizemle sarmalanmış bir yer olan Gölge Adalar'ın tarihine dair bizlere yepyeni ipuçları vererek pek çok sırrı da açıklığa kavuşturuyor. Şampiyonların yenilenen hikayelerine bir göz atmanızı kesinlikle tavsiye ediyoruz.

Etkinlik kapsamında Bilgewater'daki olayların devamını konu alan 4 bölümlük bir kısa hikayeyle oyunun arkaplanındaki Runeterra dünyası da hayata geçmeye devam ediyor. Gölge ve Talih isimli bu kısa hikaye Gangplank'in düşüşüyle mutlak bir kaosa sürüklenmiş olan Bilgewater'ın, her Harrowing'de olduğu gibi bu yıl da Gölge Adalar

Kara Sis insanların kendi aralarındaki husumetleri hiç mi hiç umursamıyor.





GÖLGE VE TALİH İSİMLİ HİKAYE BİLGEWATER'IN KARA SİSLE MÜCADELESİNİ ANLATIYOR.



üzerinden yayılarak gelen Kara Sis'le olan karşılaşmasını konu alıyor. Hikaye içerisinde aşina olduğumuz şampiyonlardan bazılarının geçmişlerine de değinilirken, Bilgewater'ın kaderiyle ilgili önemli adımlar da atılmaya devam ediliyor.

Şanlı bir ölümün peşinde gerçek buzdan yapılmış baltasını korkusuzca sallayan küfürbaz savaşçı Olaf'ın amansız savaş arayışı, onu Bilgewater'a sürüklüyor; hem de tam Kara Sis oraya varacağı zamanda! Olaf karşısına çıkan bu ölüm fırsatıyla kendinden geçerek Kara Sis'e meydan okuyor ve baltasıyla ölüm yaratıklarını kesip biçiyor. Daha önce binbir zorlukla haklamış olduğu dev krakenejderin ruhu Harrowing'de bir kez daha yükseldiğinde dişine göre bir rakip bulduğuna inanan Başıbozuk, büyük bir iştahla bir kez daha savaşa atılıyor.

Hikayenin bir diğer kısmında karısının ölümünü bir türlü hazmedemeyen Lucian'ın Zincirli Gardiyan'ı arayışını görüyoruz. Kadim büyülerle donatılmış silahlarını eşini ondan alan ruhlara karşı acımasızca ateşlerken, bir yandan da içindeki intikam ateşinin aslında kederini tamamen örtemediğine şahit oluyoruz. Thresh'e, yaptıklarını ödetmek için çıkmış olduğu yolculukta doğru bildikleri yıkılıyor, amacını sorguluyor ve büyük bir sürprizle karşılaşıyor. Biz de hikayenin bu bölümlerinde Lucian'la birlikte intikam ararken bir yandan güçlü duygularla boğuşuyoruz.

Gangplank'i tahtından indirdiğinden beri bir türlü durulmayan Bilgewater'ın kontrolünü eline geçirmeye çalışan Miss Fortune da bolca eşlik ediyor bizlere hikaye boyunca. Sadık adamlarıyla birlikte kendi elleriyle ateşe verdikleri toprakları bu kez korumak için Kara Sis'in karşısına dikiliyorlar. Ama Sis onların düşündüğünden çok daha soğuk ve korkutucu. Bilgewater'ın Gölge Adalar'a benzemesini engellemek için ellerindeki silahların çok yetersiz olduğunun farkına vardıklarında tek seçenekleri kaçmak oluyor. Ama nereye? Kara Sis geldiğinde kaçacak bir yer de kalmamış demektir. Sonunda efsanelerde adı geçen ve yerel halkın korunma için kendisine dualar ettiği Sakallı Hanım Nagakabouros'un mabedine sığınmaktan başka şansları kalmıyor.

Hikaye boyunca kahramanlarımızın yolları çeşitli şekillerde kesişiyor ve zaman zaman birlikte hareket ediyorlar. Vadi'den aşina olduklarımızın dışında Sakallı Hanım olarak anılan Nagakabouros'un rahibesi Illaoi gibi yeni karakterlerle de tanışıyoruz. Adı tanıdık değil mi? Evet, kendisi Lig'e katılan en son şampiyonumuz! Aynı zamanda Bilgewater hikayelerinden aklımızda kalan Miss Fortune'un sadık yardımcısı Rafen de liderinin arkasını kollamaya devam ediyor.

Kara Sis tarafındaysa Savaşın Gölgesi Hecarim'in çevresine yaydığı dehşete tanık oluyoruz. Gerçek bir ölümün kavrayışından sonsuza dek kopartılmış olan lanetli ruhların vahşetini görüyor ve titriyoruz. Zincirli Gardiyan Thresh'in acımasızlığını iliklerimize kadar hissediyoruz. Kapılarının üzerini işaretleyen, Sakallı Hanım'a ruhlarını koruması için dualar eden ama şansları bir türlü rast gitmeyen yerel halkın şahit olduğu manzaralardan irkiliyoruz. Tüm bu gerilimin ve karanlık gidişatın içerisinde ise Runeterra'nın kültürlerine, geleneklerine, insanlarına dair yeni yeni şeyler öğreniyor, kafamızda çok daha rahat canlanmaya başlayan tasvirlerle her gün oynadığımız şampiyonlara karşı olan bakış açımızı biraz daha değiştiriyoruz.

Harrowing etkinliği ne yazık ki bu güzel kısa hikaye ve güncellenen şampiyon geçmişleri dışında bir yenilik getirmiyor. Buna karşın etkinlik oyun içerisinde herhangi bir değişikliğe gebe olmasa da Riot Games'in hikaye yazarları bu fırsatı şampiyonların hikayelerini güncelleme konusunda yeni bir adım olarak kullanıyor. Bundan sonra da güncelliğini yitirmiş arkaplanlara sahip pek çok şampiyona, yeni yeni hikayeler yazarak Runeterra'nın geçmişini oluşturmaya devam edeceklerini söylüyorlar. Ayrıca Illaoi'nin tanıtımını da önceden yapmış olmaları hoş bir sürpriz olmuş.

Harrowing'in oldukça karanlık ve şık bir tasarıma sahip olan sayfasına göz atarak bu hikayelerin tamamını ve etkinlik için özel olarak çizilmiş oldukça güzel arkaplanı hemen görebilir, Gölge ve Talih hikayesini kendiniz de okuyabilirsiniz.

(http://tr.leagueoflegends.com/tr/site/shadow-and-fortune/index.html)





KOD ADI

Geleceğe doğru yeni bir adım!

League of Legends sahnesi geçtiğimiz sezonda birçok değişikliğe şahit oldu. Orman kamplarından tutun, eski şampiyonların yenilenen yeteneklerine ve bu sayede Vadi'ye ayak uydurabilmelerine kadar birçok köklü değişiklik, biz sihirdarlar ile Sihirdar Vadisi'nin atmosferinde buluştu.

Oyuna dönem dönem çeşitli tematik kostümlerin de eklendiği, oyunu bir süredir oynayan herkesin malumu... Ancak bu tematik kostümler arasında yeni sayılabilecek "Kod Adı" projesi oyuna bambaşka bir hava kattı. Birbirinden harika kostümler ve diğer özellikler oyundaki yerini aldı. İsterseniz bu olayın ilk çıkış aşamasından biraz söz edelim.

SAVAŞ BAŞLIYOR!

Bir akşam League of Legends resmi Facebook sayfasından bir gönderi paylaşıldı. Bu gönderiye tıklayanların karşılarına yalnızca bir sistem ağacı ve arka planda gerilim dolu bir müzik çıkacaktı. Ertesi gün birçok kişi bu olayın yeni bir şampiyonun habercisi olduğuna inanıyordu. Çok geçmeden yakından tanıdığımız bir isim bizi sitede karşılamaya başladı. Bu kişi Günahkâr Kılıç Yasuo'dan başkası değildi.

Her kostümün kendine has bir renk paleti var..



Yasuo, sayfanın tam ortasında oldukça teknik bir şekilde ele alınmış halde duruyordu. Bedeninin üzerinde belirli noktalar oluşturulmuştu; bu noktalara tıklandığında yeteneklerini anlatan ayrı ayrı videolar ortaya çıkıyordu. Alt taraftaysa vermiş olduğu hasarla, zırh durumunun kritik seviyede olduğu uyarısı yanıp sönüyordu. Bu aslında bir mesajdı; Yasuo bir savaşın içerisinde yer alıyordu. Peki, bu savaş kiminle veya kimlerle yapılıyordu?

Kod Adı tanıtım filminden yola çıkarak savaşın başlangıç aşamasına da biraz değinmek istiyorum. Bir koltukta eli kolu bağlı halde oturan Master Yi, gözlerini açtığında karşısında bir adam görüyor. Master Yi'nin gözlerinin açıldığını fark ettiğinde bu esrarengiz adam hemen eline elektronik bir alet alıp Master Yi'nin yanına gidiyor. Wuju Üstadı adama karşı koymayı başarıyor ve saklanıyor.





ÖZENLE YAPILMIŞ ANİMASYONLAR KOSTÜMLERE TAM UYUYOR.

Kendisine yardımcı olmaya gelen isim ise bizi biraz şaşırtıyor. Fiora! Master'ı bulunduğu odadan çıkarıp aldığı hasarı iyileştirmeye çalışırken el konulan kılıcını da ona geri veriyor. Videoda dikkat çeken bir hadise ise Master Yi'nin bilinçaltına işlenmiş bir görüntünün olması. Kendisine geldiği andan itibaren hep birini görüyor ancak bu gördüğü kişi bizim daha önce Vadi'de görmediğimiz birisi! (Yeni şampiyon mu acaba?) Master Yi ve Fiora yolda ilerlerken aniden bir saldırıya uğruyorlar ancak, bu saldırıyı Lucian önlüyor. Saldırıyı yapan kişi ise Zed! Daha sonraysa kıyasıya bir mücadele başlıyor. Sanat tasarımından seslerine kadar oldukça iyi iş çıkartılmış bu videoyu sizin de deneyimlemenizi kesinlikle öneriyorum. ***(http://tr.leagueoflegends.com/tr/site/skins-project/)***

KOSTÜMLER ŞAMPİYONLARA NE KATIYOR?

İşte, Kod Adı projesinin duyuruluşu bu şekilde meydana geldi. Ardından bu savaşın tam bir teknoloji savaşı olduğu anlaşıldı. Oyundaki tam altı adet şampiyon bu savaşın içerisinde yer alıyordu. Bu şampiyonlar: Leona, Lucian, Yasuo, Zed, Fiora ve Master Yi.

Bu projenin başladığı günden itibaren oyun içerisinde birçok kişide gördüğümüz Kod Adı kostümlerinin yanı sıra, farklı sihirdar simgeleri de oyuna eklendi. 250 RP değerindeki beş adet Kod Adı Sihirdar Simgesi'nin her biri şu an mağazadan alınabilir durumda. Ayrıca hâlâ totem atmanın değerini bilen arkadaşlar için de Optik Güçlendirme Totemi mağazada 640 RP'ye alınmayı bekliyor.

Kostümlere tekrar dönelim ve oyun içerisinde karakterlere kattıkları artılardan bahsedelim. Unutmadan eklemeleyim ki bu artılar oyun içerisindeki değerleri etkilemiyor, yani daha fazla hasar vurma ya da can yenilenmesi sağlama gibi bir durum söz konusu değil. Bu artılar daha çok karakterin oyundaki duruşu ile kostümün uyumuyla ilgili. Mesela, oyun içerisinde Fiora, oldukça keskin hatlara sahip ve yukarı koridorda yanına yaklaşmaya korkacağınız türden bir şampiyon, oldukça zayıf ve dayanıksız görünmesine rağmen hem de! Buradan yola çıkarak bakacak olursak yeni gelen Kod Adı Fiora kostümü de tam bu noktaya parmak basıyor. Fiora'yı olması gerektiği gibi oldukça zarif gösterirken korkulması gereken bir şampiyon olduğu gerçeğini de gözler önüne seren bir keskinliğe sahip.

Master Yi ise ormanı oldukça hızlı bir şekilde temizleyip ani baskınlar yapabilen bir karakter. Kod Adı Master Yi kostümünde de bu özelliği, yani ne kadar hızlı olduğu ön plana çıkarılmış. Kılıcındaki keskin hatlar sayesinde bünyesinde buluşan atiklik ve hız ön plana çıkıyor.

Yasuo, oyun içerisinde iyi ellerdeyken "Aman düşman başına," dedirten bir karakter. Çoğunlukla orta koridorda boy gösteren Yasuo, birçok farklı yetenek kombinasyonunu bünyesinde taşıyor. Kod Adı Yasuo ile bu özellikler tek bir bedende tekrardan can bulmuş diyebiliriz. Bu kostüme bakıldığında Yasuo'nun tam bir savaşçı olduğu, ne zaman ne yapacağı belli olmayan bir karakter olduğu gözler önüne seriliyor.

Korumak için yapmayacağı hiçbir şey yok! Bu cümle Leona'yı tanımlamaya yetiyor da artıyor bile. Aşağı koridorda Nişancısı ile birlikte rakiplerine karşı amansız bir savaş içersinde olan Leona, yeteneklerini kendisini feda edecek şekilde kullanmaktan da hiç çekinmiyor. Kod Adı kostümündeki kalkanıyla Leona gerçek bir güven duygusu veriyor. Ayrıca kuşanmış olduğu zırha bakacak olursak, oyunun ilerleyen aşamalarında gerçek bir tankla bile kapışabilecek bir seviyeye geldiğinin göstergesi gibi duruyor.

Kod Adı kostümlerinden benim en çok beğendiğim kostümse Kod Adı Zed. Zed'in oyun içerisindeki önemi ve iyi oynanması için gereken çaba bile onu diğer karakterlerden biraz ayırıyor. Zed, oyun içerisinde tam bir suikastçı rolü üstüleniyor. Seçtiği bir hedefi eritip aradan sıvışmak onun en iyi yaptığı işlerden birisi. Kod Adı kostümü de bu havayı sonuna kadar bize yansıtıyor. Elinde taşıdığı bıçakları ve kıyafetin





Yeni dönüş animasyonları da kostümlerin getirdiği bir artı!



Kod Adı kostümleri oyuncular arasında da çok seviliyor.





Her bir kostümün parçaları da detaylıca düşünülmüş.

renkleri Zed'in çevreye sıçrattığı kanla gölge tekniğinin havasını muhteşem bir şekilde buluşturuyor.

Geldik projenin son kostümü olan Kod Adı Lucian'a. Lucian normal nişancılara göre biraz daha keskin hatlara sahip, Vadi'de belirli bir ilkesi olan, arenaya bir amaç uğruna katılmış, yüreğinde hâlâ eşinin yasını tutan bir karakter. Bu nedenle onunla yakın temasa girerken biraz çekinmelisiniz. Yetenek açısından da bu durum aynen geçerli; rakibini bir anda eritebilme potansiyeline sahip. Kod Adı kostümü ile Lucian, bu sert görüntüsüne ek olarak daha hızlı bir görünüm kazanmış durumda. Ayrıca robotik yapılı bu kostüm, eşinin ölümüyle katılaşan kalbini çok isabetli bir şekilde yansıtıyor.

DURUN DAHA BİTMEDİ!

Tüm bu projenin tek artısı sihirdar simgeleri, kostümler ve totemler değil tabii ki. Böylesine kıyasıya bir teknoloji savaşında hiçbir eksiğe yer yok! Bu savaşta bize destek verecek güçlerde haliyle League of Legends'ın emektarları Minyonlar da vardı! Kod Adı Kostümleri'nin yayınlandığı yama boyunca Sihirdar Vadisi'nde oynanan oyunlarda, birden fazla Kod Adı kostümü kullanan şampiyon bulunursa, minyonlar da değişim gösteriyor ve teknolojik birer savaşçı haline dönüşüyordu. Bu küçük ayrıntı Sihirdar Vadisi'ne de apayrı bir hava kattıysa da artık maalesef aktif olan bir özellik değil.

Kabaca özetlersek, Kod Adı projesi sadece bir kostüm projesi değil. Bu projenin altında yatan kurgulanmış bir hikaye ve oyuna etki eden muhteşem bir tasarım söz konusu. Hal bu şekilde olunca gerçekten bizleri daha nelerin beklediği aklımıza geliyor ve açıkçası heyecanlanıyoruz. Bakalım ileride League of Legends'da ne gibi detaylı projeler göreceğiz? -Cengizhan Kervancı



KOD ADI KOSTÜMLERİ ŞAMPİYONLARA YENİ VE ÖZGÜN BİR HAVA KATIYOR.



KARTOPU SAVAŞI

Atkılarla bereler ortaya çıksın!



League of Legends'ın her yıl tekrarlanan kış etkinliği bu sene de bizlerle! Yılın ilk karı düşeli henüz çok olmamışken League of Legends'da her sene beklediğimiz an da geldi. Karlar düşüyor ve yepyeni kostümler, parıldayan sihirdar simgeleri, eğlenceli oyun modları ve daha pek çok sürpriz de onlarla birlikte üzerimizi örtüyor. Bu yıl özellikle bir sürü içerikle gelen müthiş Kartopu Savaşı'nda kulağına kartopu isabet eden kişi olmak istemiyorsanız gelin ne var ne yok birlikte bakalım!

KOSTÜMLER

Her yıl düzenli bir şekilde yapılan Kartopu Savaşı etkinliklerine önceden aşina olanların bildiği gibi her kış League of Legends'a yepyeni kostümler eklenir. Bu yıl da gelenek devam ediyor ve üç yeni kartopu savaşı kostümü raflardaki yerini alıyor! Kartopu Savaşı Syndra toplarını yapmak için büyülü güçlerini kullanırken, Kartopu Savaşı Bard atkısı ve beresiyle soğuğa karşı hazır. Kartopu Savaşı Gnar ise karda yuvarlanıp zıplamaktan çok mutlu ama onunla oynarken birden koca bir kar devine dönüşebileceğini de unutmamak gerek!

Bu üç yeni kostümün dışında, önceki Kartopu Savaşı etkinliklerinde çıkan kostümlerin de tamamı yeniden alınabilir hale geliyor. Malzahar, Singed ve Ziggs'in kartopu kostümlerini geçen yıl alamadıysanız işte beklediğiniz fırsat! Unutmayın, bu teklifler 15 Aralık'ta sona eriyor.

SİMGELER VE TOTEMLER

Kartopu sadece kostümlerle kutlanmıyor tabii ki. Karla kaplı yepyeni sihirdar simgeleri de markette alınmayı bekliyor. Sıkış Tepiş Minyon ve Buzlu Minyon simgeleri, Sihirdar Vadisi'nin emektarlarını da kış moduna sokuyor!

Kartopu Savaşı boyunca arkadaşlarınıza atacağınız 100 IP'lik kartoplarıyla da onlara dört





Bu sevimli totemi kaldırmaya kimin yüreği el verir ki?





KARTOPU SAVAŞI *SINGED*

farklı Kartopu Sihirdar Simgesi'nden birini hediye edebilirsiniz. Hangi simgenin çıkacağı tamamen rastgeleyken, kartopunu atmak istediğiniz arkadaşınızı siz seçiyorsunuz. Aynı zamanda simgeyi attığınız arkadaşınıza bir zaferlik IP takviyesini de hediye etmiş oluyorsunuz. Sevgiyi paylaşmanın arkadaşınızın suratına attığınız bir kartopundan daha iyi bir yolu yoktur!

Kışın gelişini Sihirdar Vadisi'nde de kutlamak isteyenlere sihirdar simgesinden daha fazlası da sunuluyor elbette. Oyun içinde kullanabileceğiniz yepyeni poro totemleri de satışta! 6 farklı poro toteminden istediğinize 640 RP'ye sahip olabilir ve haritadaki en sevimli görüşü siz sağlayabilirsiniz. Rakip destek oyuncularının silmeye kıyamayacağı totemlere sahip olmayı kim istemez?

İNDİRİMLER VE FAZLASI

Kartopu Savaşı, yanında büyük indirimleri ve paketleri de getiriyor! 10 Aralık - 8 Ocak tarihleri arasında alınabilecek bu kostüm paketleriyle eskiler de dahil olmak üzere tüm kartopu kostümlerine uygun fiyatlarla sahip olabilirsiniz!

Tüm bunların yanı sıra kendinize Gizemli Hediyeler de yollayabiliyorsunuz. İster şampiyon olsun ister kostüm ve hatta totem, sürprizleri seviyorsanız gizemli sandık alarak normal fiyatından daha ucuza rastgele bir içeriğe sahip olabilirsiniz.

Peki ya oynadığınız rollere göre açılacak olan size özel indirimler de olduğunu söylesek? Bu sisteme göre oynadığınız şampiyonlara ve rollere göre size uygun olabilecek rastgele kostüm ve şampiyonlar indirime girecek. Bu indirim sınırlı zaman sürecek olup içerisinde efsanevi kostümleri barındırmayacak.

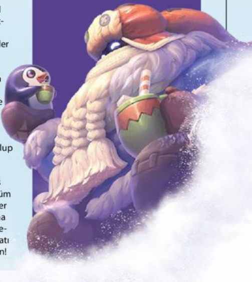
Son olarak kardan bu kadar bahsedip kartopu etkisini de unutmamak gerek değil mi? 23 Aralık - 8 Ocak tarihleri arasında alacağınız her efsanevi kostüm yanında bir de Gizemli Kostüm Sandığı verecek. Eğer açtığınız Gizemli Kostüm Sandığı'ndan bir tane daha efsanevi kostüm çıkarsa, yanında bir sandık daha gelecek ve kartopu etkisi kendisini gösterecek. Bu fırsatı kaçırmamak ve şansınızı denemek için geç kalmayın!



PORO KRALI EFSANESİ

Geçen yılın çok sevilen oyun modu Poro Kralı Efsanesi de bu etkinlikle birlikte geri dönüyor! ARAM moduna benzeyen bu modun nasıl olduğunu bilmiyorsanız ya da üzerinden geçen koca yılda unuttuysanız merak etmeyin, bilmeniz gerekenler hemen burada!

Poro Kralı Efsanesi modu ARAM'a oldukça benzeyen bir mod. Sonsuz Uçurum'da oynanan oyunda rakip takımla karlı bir koridorda karşılaşıyorsunuz ve amacınız her zamanki gibi rakibin üssünü yok etmek. Yalnız bu kez sihirdar büyülerinizi siz seçmiyorsunuz zira herkeste aynı iki büyü var. Bu büyülerden birisi Poro Atışı. Poro Atışı'nın ne yaptığı adından da belli zaten, oldukça uzun bir mesafeye bir Poro atıyorsunuz ve bu Poro rakibinize isabet ederse bir yük biriktiriyor. Toplamda 10 kez rakiplerinize attığınız porolar isabet ederse Poro Kralı takımınıza yardım etmek üzere savaşa katılıyor! Takımını iyileştiren, mana yenileyen ve rakip kulelere saldıran bu haşmetli poro geldiğinde ikinci sihirdar büyüsü de açılıyor. Kralın Yanına adlı bu büyüyü kullandığınızda haritanın neresinde olursanız olun doğrudan Poro Kralı'nın yanına ışınlanıyorsunuz! Bu da Poro Kralı'nı çağırmanın ekstra bir artısı oluyor. Çok sevilen bu oyun modunda fırlattığınız poroların da klasik olması gerekmiyor üstelik! Eğer dilerseniz fırlatacağınız porolara kostüm giydirebiliyorsunuz. Bu kostümler 6 adet olup her biri 250 RP'den satılıyor. Unutmayın, bu kostümler sadece Poro Kralın Efsanesi modunda kullanılabiliyor olup bu mod kapandığında kullanılamayacaklar.



TEEMO'NUN DOĞUŞU

Kim demiş şeytan kırmızı ve boynuzludur diye?



İnsanlar ikiye ayrılır: Teemo'yu sevenler ve ondan nefret edenler. Onu sevenlerdenseniz birkaç tahtanız eksik demektir; çünkü Teemo kötünün önde gideni. Yapımcı Jeff Jew, Oyun Tasarımcısı Colt Hallam ve CEO Brandon Beck'le, LoL'ün en görkemli canavarının ortaya çıkış hikâyesini konuştuk ve daha da önemlisi, dünyaya böyle bir kötülüğü yaparken tam olarak ne düşündüklerini sorduk.

TEEMO'NUN KARANLIK GEÇMİŞİ

Hangi ruh hastası Teemo'nun iyi bir fikir olduğunu düşündü?

BRANDON BECK: Teemo'nun geçmişi aslında bayağı eskiye dayanıyor. O zamanlar LoL dünyası henüz oluşma aşamasındaydı ve fikirler deli gibi havada uçuşuyordu. Mesela yordle'lar, Teemo sayesinde ortaya çıktı ve Amumu sonradan eklenen şampiyonları içine oturtabileceğimiz bir kavrama dönüştü. Tüm bunlar Teemo'nun sayesinde oldu diyebiliriz.

JEFF JEW: Göz korkutucu belalı tiplerden, sevimli ufak tefek olanlarına kadar; karakterlerin çok çeşitli olmasını istiyorduk. Ben kişisel olarak diğer şampiyonlara kıyasla zayıf görünse de insanları gaza getiren, ufak tefek ama güçlü şampiyonlar geliştirmeyi gerçekten çok istiyordum. Teemo'yla Amumu'nun ardından Corki ve Tristana'yı tasarlayarak daha da fazla küçük ve gözüpek karakter oluşturmaya başladık; bu yeni grup, şampiyon kadrosuna eğlenceli ve cesur bir hava kattı.

"...AMA O ÇOK TATLI!"

Neden Teemo bu kadar (belki de mide bulandıracak kadar) tatlı?

JEFF JEW: Teemo'nun dış görünüşüne gerçekten bayılıyorum. LoL'ün tarzını zamandan bağımsız şekilde yansıtıyor ve skalanın daha neşeli bir noktasında duruyor. Pek çok oyuncunun favori şampiyonu olması tesadüf değil. Komik olan, oyun içi kimliğiyle dış görünüşünün birbirine epey ters düşüyor olması: Tatlı, minik bir karakter görüyorsunuz ama oyunda birden belalınız olana kadar aslında pisliğin teki olduğunu bir türlü anlayamıyorsunuz.

COLT HALLAM: Görünüşünü temel alarak ona oyunda bir izci kimliği vermek hiç zor olmadı. Benim gerçekten izci olan bir arkadaşım var, bu konuda ondan bayağı bir esinlendim.

JEFF JEW: Elimizde bir sürü ufak tefek ve sevimli karakter birikti ve hepsi de dost canlısı tiplerdi; biz de madem öyle, aynı ırktan olsunlar dedik. Genel kavramlar oluşturmaya başladık (yalan söyleyemezler, şapka takmayı çok severler, vs.) ama onlara henüz bir isim vermemiştik. Sonra bir gün Paul "Pabro" Bellezza yanıma geldi ve "Jeff, NE YAPACAĞIMIZI BULDUM." dedi. Bir önceki gece rüyasında Star Wars'tan Yoda ile Yaddle'ı görmüş ve sabah "Yordle'lar!" diyerek uyanmış.

TEEMO'NUN HEYBESİNE BİR BAKIŞ

Teemo nasıl bu kadar trol oldu?

BRANDON BECK: Onu ilk gördüğüm anı çok iyi hatırlıyorum. Elinde tüftüfüyle gezen izci tipli minik bir şeydi ve onu görür görmez oyunda trol bir karakter olacağını anlamıştım. Böyle sinir bozucu, gıcık bir şeye dönüşmesi o yüzden beni şaşırtmadı.

JEFF JEW: Onun kesinlikle hızlı olmasını istiyorduk. Garen ve Katarina'ların cirit attığı bir dünyada, böyle küçük biri nasıl savaşabilirdi ki? Sizden daha güçlü olamazdı; bu yüzden hızlı olmalı, tüftüfüyle sizi kör edebilmeli ve canınızı yavaş yavaş eritebilmeliydi. Mantar fikri ortaya çıktığında, araçlar gerçekten yerine oturmaya başladı. Kişiliği yavaş yavaş belirginleşiyordu; vurkaç yapan hınzır bir tipten, geniş alanları kontrol altında tutabilen ve rakip takımı sinirden delirten birine dönüşüyordu.

O arada epey ilginç fikirlerimiz de olmadı değil. Şaka yapmıyorum, bir ara nükleer bomba falan fırlatıyordu. Sevdiğimiz diğer oyunlara gönderme yapmaya bayılıyoruz, bu da görünmezken lazerle hedef alan bir "Nuclear Launch Detected" göndermesi olacaktı. Kulağa çok havalı geliyor, ama sonunda aklımızı başımıza topladık ve bunun hem etkileşime kapalı olduğunu hem de aradığımız konsept ve ilerlemeye uygun olmadığını fark ettik.

COLT HALLAM: O zamanlar henüz şampiyonları Nişancı ya da Büyücü şeklinde rollere ayırmamıştık, bu yüzden özgün oyun modelleri oluşturmanın peşindeydik. Teemo'yu izci olarak önden giden ve takımına yolu gösteren bir karakter olarak geliştirmeye başladık. Orijinal pasifi "Kâşif" ya da "Yol Gösterici" gibi bir şeydi; yürürken arkasında bir iz bırakıyordu ve geçici olarak görüş sağlayan bu iz, takım arkadaşlarına da hız kazandırıyordu. Yalnız bu pasife dair iki ufak problem vardı. Birincisi, Teemo aşırı derecede kırılgan bir şampiyon olduğundan, önden gittiğinde göz açıp kapayana dek ölüyordu. İkincisiyse, bunun için araçlarımız yeterli değildi. Yetenek ancak yüz birimde bir görünmez bir minyon bırakarak çalışabiliyordu (evet, gerçekten). Tabii bunun KORKUNÇ bir yavaşlama ile sonuçlanması uzun sürmedi.

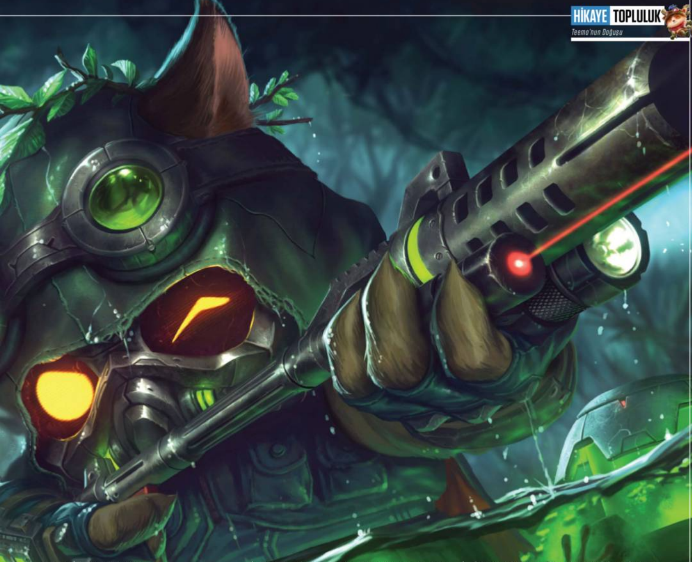
Nükleer bombaya dönecek olursak, bu aslında aklımıza gelen ikinci ulti fikriydi. İlkiyse, daha küçük ölçekliydi ama gerçekten dehşet saçıyordu. Basitçe, zaman içinde delice hasar veren güçlendirilmiş bir zehirli dart atıyor ve rakibi ALTI saniyeliğine uyutuyordu. Rakip hasar aldığında uyanıyordu, bunu daha sonra bir süreliğine hasar almaz hale getirecek şekilde değiştirdik. Yetenek ayrıca rakibin manasını sabit miktarlarda eritiyor ve büyücü olmayan şampiyonları çaresiz bırakıyordu. Kısaca Eli Ağır şampiyonlara oyunu zehir ediyordu diyebiliriz. Tabii bu fikir de nükleer bomba fikri gibi pek uzun ömürlü olmadı ve bunların ardından izci temasına daha uygun şekilde mantar tuzakları kurmasında karar kıldık.

TEEMO'NUN KOSTÜM DOLABI

Teemo'nun gardırobu nasıl şekillendi?

JEFF JEW: Bir dönem kostüm ekibinin başında yer almıştım ve bazı şampiyonların daha iki kostümü bile yokken Teemo bir şekilde yedi kostüme ulaşmıştı. Yani, elimizdeki veriler belliydi; oyuncular Teemo kostümlerini çok seviyordu, ama kostümlerin hiçbiri için içime sinmedi de diyemem.

En sevdiğim kostümü Astronot Teemo; anlatınca neden sevdiğimi anlayacaksınız. Kostüm ekibinin başındayken devamlı bunun şakasını yapardım, derken bir gün doğum günümde Chance "SpaceStallion" Rowe, masama uğrayarak bana bir hediyesi olduğunu söyledi. Boş vakitlerinde oturup bu fikrin bir prototipini hazırlamış. Elbette %100 objektif bir şekilde



"HADİ YAPALIM!" dedim.

SON DOKUNUŞLAR

Teemo'nun meşhur mantarları nasıl ortaya çıktı?

COLT HALLAM: Teemo'yu son haline getirmek üzereydik ve ben mantarların oyunda gereğinden fazla ölümcül olmadan nasıl kullanılabileceğini çözebilmek için kafamı duvarlara vuruyordum. Sonunda, zaman etkili hasar vermeleri konusunda anlaştık. Sorun şu ki, o sırada elimizde görsel kaynaklar yoktu ve ne yapacağımızı hiç bilmiyorduk. Bir sabah Sihirdar Vadisi'ne odaklanmış, boş boş bakarken aniden bir şey gördüm. Ormanın içinde bir yerlerde ufak, minicik bir mantar vardı. Sanatçılardan birine doğru koştum ve çılgınca, bunu haritadan kesip çıkarmanın mümkün olup olmadığını sordum. Hayal meyal "BÜYÜTÜRÜZ" falan dediğimi hatırlıyorum... mükemmeldi. Patlayan Mantar = Zaman içinde hasar veren zehir. Mantarlar kendi etraflarında dönüyorlardı; ama olsun, oyun içinde daha rahat görünürler dedik. Aslına bakarsanız neden döndüklerini daha bugün bile hâlâ anlamış değiliz.

Sonradan birkaç değişiklik yapsak da, neticede oyuna çıkardığımız ürün bu oldu. Ona bir ara porsuk dansı yaptırdık ve görünmezlik / hızla alakalı özelliklerini biraz güncelledik. Ama en önemli değişikliği bir türlü yapamadım: Porsuk Teemo'nun mantarları zaten vardı, oysa istediğim tüftüfünü bir yılana dönüştürerek göndermeyi tamamlamaktı.

TEEMO'YU SEVMEK YA DA SEVMEMEK

Bir saniye, Teemo'yu seven insanlar da mı var?

JEFF JEW: O gerçekten de insanların ikiye ayrılmasını sağlayan sevimli ama pislik bir tip; sevseniz de sevmeseniz de, hakkında konuşacağınız kesin. Sanırım o en özgün ve bilinen karakterlerden biri, bu yüzden de insanları LoL'e bağlayan bir tarafı var. Havalı şapkası ve sevimli suratıyla, herhalde diğer şampiyonlara kıyasla LoL'e çok daha fazla oyuncu çekmiştir. O süper bir maskot; farklı şampiyon kimlikleri arasında ne iyi ne kötü, ama kesinlikle ilginç diyebileceğimiz bir yerlerde duruyor ve LoL'deki çeşitliliği çok güzel temsil ediyor. Tüm bunların yanında, kendisinde bir de şeytan tüyü var tabii.

COLT HALLAM: Her oyunun bir kötü karaktere ihtiyacı var, bizimkisi sevimli olanından. Sevsin ya da sevmesin, herkesin ilgisini çekiyor. Global bir etkisi var; LoL'de o küçük pisliği öldürmek ya da canınız azken birden mantara basıp şaşakalmak gibisi yok. Oyuncu çok eğlenirken rakibinin sinirden eli ayağı titriyor; böyle büyük bir ikilem var.

BRANDON BECK: Teemo, şampiyon kadrosundaki çeşitliliği de temsil ettiğinden bugün LoL'ün en büyük ikonlarından birine dönüştü. O LoL'ün diğer şampiyonlarında gördüğümüz farklı karakteristik özellikler arasında zalimlikle eğlenceliliğin birleştiği bir yerlerde duruyor, bence pek çok farklı oyuncunun onu seviyor olmasının en önemli sebebi bu. Teemo oyuna neşe getiriyor ve bir sürü diğer şampiyon aslında onun sayesinde var olabildi. Tüm bu özelliklerin mükemmel bir şekilde bir araya gelip onu LoL'ün en zıtlıklarla dolu karakteri yapması bence çok talihli bir olay.

Oyuncuların Teemo'yu bu denli benimsemesi çok fazla şeyin önünü açtı; şapkaları, mantıklı bir açıklaması olmayacak kadar fazla kostümü (kusura bakmayın!), Astro Teemo mini oyunu ve hatta arka arkaya ölen Teemo görüntülerinden oluşan Teemo ölüyor yayınları... Onun sağladığı bu özgünlüğe, oyuncuların LoL'le ilişki kurabilmesini ve etkileşime girmesini sağlamasına bayılıyorum. Hatta onun için bir oyun içi ölçü birimi bile diyebiliriz!

Yeni oyuncuların LoL'ün nasıl bir oyun olduğunu anlamaları için oldukça yol gösterici, çünkü tam bir kötü çocuk; ama bir yandan gülümsemenizi de sağlıyor. Sevimli temasındaki ironi, aslında cesedinizin başında dans etmekten hoşlanan bir baş belası olmasında yatıyor. Birkaç yıl önce sızan ve asla tamamlanmayan Dominion sinematiğini hatırlayın: Teemo ortaya çıkıyor, havalı bir dönüş hareketiyle kıkırdıyor, Mordekaiser'i kör ediyor ve korkunç bir şekilde katlediliyordu. İşte Teemo tam da böyle bir şey.

OMEGA TİMİ *TEEMO*


2015 WORLD CHAMPIONSHIP FINAL
SKT
KOO

DÜNYA ŞAMPİYONASI

Her şeyin sonuca ulaştığı etkinliğe bir kez daha hoş geldiniz!

League of Legends severlerin merakla beklediği en büyük etkinlik olan Dünya Şampiyonası bir kez daha tüm heyecanıyla gelip geçti. Etkinliğe katılabilmek için dünyanın dört bir yanında bütün bir yıl boyunca verilen mücadelenin sonunda, sadece en iyi takımlar ülkelerini temsil edebilme hakkını kazandılar ve yalnızca en büyük takımlar başarıya giden yolda rakiplerini geçebildi. Büyük sürprizlerle başlayan turnuva yüksek tempoda geçen maçlarla, harika sahne şovlarıyla, coşkulu seyirciler önünde oynandı ve akıllarda pek çok unutulmaz anı bıraktı. Gelin 2015 League of Legends Dünya Şampiyonası'nı en başından itibaren yeniden hatırlayalım.

HAYALLER VE GERÇEKLER

Dünya Şampiyonası her yıl yanında çok büyük hayalleri ve umutları da getirir. Her takımın kendi bölgesini ve ligini temsil etme çabası, oyuncuların kişisel başarı hırsları, uzun yıllardır devam eden rekabetler ve yenilmezlerin tahtlarını koruma çabaları her Dünya Şampiyonası'nı izlemeye değer kılan etkenlerdir. Ne var ki bu hayallerin birçoğu yıkılmaya mahkum; çünkü yalnızca tek bir şampiyona yer var.

2015 Dünya Şampiyonası Finalleri yaklaşırken birçok takımın ne yapacağı merak konusuydu ve bu merak boşa çıkmayacaktı. Grup aşamalarındaki performanslar pek çok sürprizi de beraberinde getirdi. Bunlardan en büyüğü Çin'in tahmin edilemeyen düşüşü ve Kuzey Amerika takımlarının büyük başarısızlıklarıydı. Hiçbir NA LCS takımı grup aşamasından çıkmayı başaramazken, yalnızca *Edward Gaming* Çin'i bir sonraki aşamada temsil edebilme hakkını kazandı. Avrupa takımlarının başarısı ise az çok tahmin ediliyor olmasına rağmen ev sahibi izleyiciler tarafından büyük sevinçle karşılandı.

A GRUBU
Flash Wolves *(LMS)*
KOO Tigers *(LCK)*
Counter Logic Gaming *(NA LCS)*
paiN Gaming *(Wildcard)*

B GRUBU
Fnatic *(EU LCS)*
ahq e-Sports Club *(LMS)*
Cloud9 *(NA LCS)*
Invictus Gaming *(LPL)*

C GRUBU
SKTelecom T1 *(LCK)*
Edward Gaming *(LPL)*
H2K *(EU LCS)*
Bangkok Titans *(Wildcard)*

D GRUBU
KT Rolster *(LCK)*
Origen *(EU LCS)*
LGD Gaming *(LPL)*
Team SoloMid *(NA LCS)*

FAVORİLER NELER YAPTI?

FNATIC: Avrupa seyircisinin favorisi olan Fnatic, turnuvaya çok güçlü bir şekilde girdiyse de grup aşamasının ilk haftasında iki maç birden kaybederek büyük hayal kırıklığı yarattı. Ne var ki ikinci hafta çıktıkları tüm maçları kazanarak kaybettikleri zirveye yeniden çıkıp, sonunda gruptan lider olarak çıkmayı başardılar.

SKT: Turnuvanın favorileri ne kadar güçlü olduklarını ilk maçlardan itibaren gösterdiler. Grup aşamasından tek bir maç bile kaybetmeden çıkmayı başaran SKT kimseyi şaşırtmadı.

KT: Performansları merakla beklenen bir diğer Kore takımı KT, grup aşamasını tek bir yenilgiyle geçmeyi başarsa da oyunun bazı bölümlerinde zayıflıklar gösterdi. Gene de çeyrek finallerde hala turnuvanın en güçlü takımlarından sayılıyorlardı.

CLG: Kuzey Amerika'nın son şampiyonu CLG, ilk hafta turnuvaya iyi bir başlangıç yapmasına rağmen ikinci hafta tek bir maç bile kazanamayarak grupta sonunculuğa düştü. Kuzey Amerikalı seyirciler için kabus haline gelen Dünya Şampiyonası'nda CLG de taraftarlarını güldüremedi.

SÜRPRİZLER

ORIGEN: Ev sahibi izleyicilerin ikinci favorisi olan Origen, herkesi şaşırtarak gruptan güçlü bir şekilde çıktı. İlk hafta tüm maçlarını kazanarak rakiplerinin gözünü korkuttuktan sonra biraz düşüşe geçseler de, çeyrek finallerde rakipleri karşısında avantajlı gösterilecek kadar güçlülerdi.

KOO: Çok dengesiz bir performans eğrisi olduğu bilinen KOO Tigers turnuvaya hızlı başladı. Gruptan biraz zorlanarak da olsa çıkmayı başardıktan sonra hâlâ akıllarda soru işaretleri bıraksalar da, çeyrek finallerdeki performansları iyi yanlarına denk gelecekti.

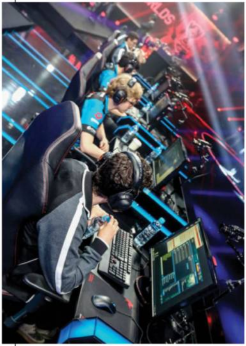
C9: Hai'nin pozisyon değiştirmesiyle oldukça yeni bir takım düzenine geçen C9'un güçlü başlangıcını kimse beklemiyordu. Özellikle Fnatic karşısında ilk hafta aldığı galibiyetle herkesi şaşırtan C9, ikinci hafta momentumunu



» Çin'in başarısızlığı turnuvayı izleyen herkes için sürpriz olacaktı.



« Turnuvanın başıyla sonu arasındaki en büyük farkı Origen gösterdi.



Dünya Şampiyonası'nın tüm maçları dolu salonlarda binlerce seyirciye karşı oynandı.





KOO Tigers'ın performansı sürekli eleştirilse de oyuncularının yeteneği hiç şüphe konusu olmuyordu.

koruyamadı ve gruptan kimin çıkacağını belirleyen maç da dahil olmak üzere çıktığı tüm karşılaşmaları kaybetti. Böylece Amerika, Dünya Şampiyonası'ndaki son temsilcisini de kaybederek turnuvaya elveda dedi.

HAYAL KIRIKLIKLARI

EDG: SKT ile oynadıkları MSI finalinde galip gelmeyi başaran EDG takımı, turnuvanın favorilerinden biri olarak gösteriliyordu. Ne var ki aynı grupta bulundukları SKT'ye bu kez diş geçiremediler ve beklenenden çok daha düşük bir performans göstererek hayranlarını üzdüler. Gruplardan çıkabilen tek Çin takımı olmasına karşın EDG turnuva boyunca gerçek gücünü göstermeyi hiç başaramadı.

LDG: LPL'de birinci olarak herkesin gözünü korkutan LDG, Dünya Şampiyonası'nda neredeyse hiçbir varlık gösteremedi. Sadece iki maç kazanmayı başaran Çin'in yeni şampiyonu, beklentilerin çok çok altında kalarak hayranlarını hayal kırıklığına uğrattı. Favori gösterildikleri grubu TSM'in üzerinde 3. sırada bitirerek turnuvaya erken veda edenlerden oldular.

NA LCS: Kuzey Amerika takımları için bu turnuva tam bir kâbusa dönüştü. CLG ve C9 ilk hafta güçlü bir çıkış yakalamış olduklarından gruptan çıkacaklarına kesin gözüyle bakılıyordu. Ne var ki grup aşamasının ikinci haftasında müthiş bir düşüş yaşayarak tüm maçlarını kaybettiler ve sonuçta tek bir Amerika takımı bile çeyrek finallere ulaşamadı.

GRUP A

A Grubu turnuva başlarken sürprizlere en açık gruplardan biri olarak görünüyordu. Gruptan çıkması beklenen iki takım az çok tahmin edilebilse de sergileyecekleri performans soru işaretiydi. CLG ve KOO Tigers'ın favorisi olduğu gruptaki diğer iki takım PaiN Gaming ve Flash Wolves ancak sürpriz yapma potansiyelleriyle orada gibiydi. İlk maçlar oynanmaya başladığında ise paiN Gaming'in sanılandan daha güçlü olduğu görüldü. Flash Wolves ise gruptaki beklentileri ezip geçmeye niyetli olduğunu gösterdi. Özellikle ikinci hafta maçlarında CLG'nin kötü performansı ve paiN Gaming'in gruptan çıkacak kişiyi belirleyebilecek olan maçı zorlayan oyunu, grubu oldukça çekişmeli bir hale getirdi. KOO çok da güçlü görünmese de gruptan çıkmayı başardı, Flash Wolves turnuvaya devam etmeye niyetli olduğunu gösterdi ve CLG en büyük hayal kırıklıklarından birini yaşadı. paiN Gaming ise turnuvadan başı dik bir şekilde, gelecek için umut vaat ederek ayrıldı.

GRUP B

B Grubu'nun favorileri Fnatic ve Invictus Gaming olarak gösteriliyordu. Cloud9'ın yeterince hazır olmadan geldiği ve ahq'nun bu tarz turnuvalarda pek başarı elde edemediği düşünülüyordu. Ne var ki ilk hafta maçlarında alınan sonuçlar bunun tam olarak tersini gösterecekti. C9, üç maçını birden kazanırken, Fnatic çok hızlı başladığı turnuvada ikinci ve üçüncü mücadelelerini kaybederek hayranlarını korkuttu. ahq ise iki maç birden kazanarak grubu zorlayacağını gösterdi. İkinci hafta geldiğinde işler neredeyse tamamen tersine döndü. Invictus sadece bir maç daha kazanabilirken Fnatic tüm maçlarında galip gelip liderliğe yükseldi, C9 ise tüm karşılaşmaları kaybederek ilk haftasını lider bitirdiği gruptan çıkamadı. ahq, C9'la yaptığı çekişmeli kader maçını kazanarak gruptan çıkmayı başardı.

GRUP C

C Grubu ilk belli olduğu andan itibaren herkes tek bir karşılaşmaya odaklanmıştı: SKT ile EDG maçlarına... H2K ve Bangkok Titans'ın gruptan çıkma şanslarının dâhi olmadığı kesindi. Buna karşın H2K'nın orta koridor oyuncusu Ryu ile Faker'ın kapışması da merakla beklenen eşleşmelerdendi. Grupta iki hafta boyunca neredeyse hiçbir sürpriz yaşanmadı. Beklenmeyen tek şey EDG'nin SKT karşısında çok güçsüz görünmesiydi. SKT hiçbir maçını kaybetmedi, EDG yalnızca SKT ile olan maçlarından mağlubiyetle ayrıldı ve H2K-SKT mücadelesi tamamen orta koridor odaklı olmasına karşın akıllarda kalacak hareketlere gebe olmadı. Oldukça monoton geçen grupta EDG'nin performansı soru işaretleri oluştursa da Kore'nin ve Çin'in en güçlü temsilcileri sürprize yer vermeyerek rahat bir şekilde gruptan çıktı.

GRUP D

D Grubu kaderi en belirsiz gruptu. Origen'in oldukça deneyimli oyunculara sahip olmasına karşın takım olarak ilk kez bir Dünya Şampiyonası'na katılıyor olması, Çin'in yükselen yıldızı LDG ile aynı gruba denk gelmesi, KT Rolster gibi turnuvanın favorilerinden birinin performansı ve TSM'in kötü gidişatını Dünya Şampiyonası'nda devam ettirip ettirmeyeceği gibi pek çok soru işareti kafaları kurcalıyordu. Beklendiği gibi sürprizlerle dolu karşılaşmalar yaşandı. Origen herkesi şaşırtarak ilk hafta çıktığı tüm maçlarını kazanırken, KT Rolster Origen'e ilk verdiği maç dışında güçlü görünümünü sürdürdü. TSM beklendiği gibi pek güçlü bir turnuva geçirmedi ve grupta sonuncu oldu. Ne var ki en beklenmedik olay Çin'in şampiyonu LDG'nin performansıydı. TSM'e turnuvadaki tek galibiyetini vermelerinin yanında sadece iki maç kazanabildiler ve bütün beklentilerin altında kaldılar. Gruptan rahatça çıkanlar Origen ve KT Rolster oldu, Çin'in umutları ise EDG'nin omuzlarında birikti.

AMERİKA VE ÇİN'İN ARDINDAN

Çeyrek Final'e çıkan tüm takımlar belli olduğunda, turnuvanın başlangıcında düşünülen güç dengeleri tamamen değişmiş durumdaydı. Flash Wolves ve Origen belki de gruplardan çıkması hiç beklenmeyen iki takımken Çeyrek Finaller'de eşleşmişlerdi. SKT yoluna dolu dizgin devam ederken rakibi ahq güçlü ama istikrarsız bir görünüm çizmekteydi. Fnatic ve

DAHA GRUP AŞAMALARINDA BİLE DİĞERLERİNDEN SIYRILAN BİR TAKIM VARSA O DA SKT'YDİ.

Edward Gaming'in karşılaşması finallere çıkacak olan takımı belirleyecek maç olarak görülüyordu. KT Rolster ve KOO Tigers maçıysa daha önceki karşılaşmalarını hatırlatıyor ve nereye doğru gideceği merakla bekleniyordu.

Çeyrek Finaller'e çıkanlar kadar çıkamayanlar da konuşuldu. Çin'den yalnızca EDG'nin grup aşamasını geçebilmesi ve performanslarının beklendiği kadar güçlü olmayışı, Kuzey Amerika takımlarınınsa grup aşamalarını bile geçememesi, turnuvanın bundan sonraki kısmındaki ülke çeşitliliğini şimdiden azaltmıştı. Turnuvanın favorileri düşünüldüğünde bu çeşitliliğin giderek daha da azalacağı öngörülüyordu. Özellikle Fnatic ve EDG'nin karşılaşması çeyrek finallerin en çok beklenen kısmıydı. Ne olursa olsun bu turun sonunda galip gelecek olanların kim olacağı konusunda kesin tahminler yapmak çok daha zordu.

ORIGEN – FLASH WOLVES: Çeyrek Final maçları Origen ve Flash Wolves mücadelesiyle başladı. Ev sahibi olarak seyirci desteğini arkasına alan Origen ilk maça yavaş bir başlangıç yapsa da SoaZ'ın Darius ile attığı Beşte Beş maçı çevirince seriye hızlı başladı. Oldukça çekişmeli geçen ikinci maçta da gülen Origen oldu. Üçüncü maçta Origen'in bu seriyi hemen bitirebileceği düşünülüyordu fakat Flash Wolves güçlü bir takım kompozsiyonu seçerek rakibinin iki maçtır devam ettirdiği takım savaşı odaklı anlayışa karşı çıkmayı başardı. Dördüncü maça geçildiğinde kafalarda soru işaretleri oluştuysa da Origen taktiğini değiştirmeye gerek duymadı ve güçlü koridorlarıyla seriyi alıp adını yarı finale yazdırdı.

SKT – AHQ: Çeyrek finallerin bir sonraki karşılaşmasında turnuvanın tartışmasız favorisi olan Kore birincisi SKT, Tayvan takımı ahq ile karşılaşıyodu. Maçlar tam olarak SKT'nin istediği şekilde başlayıp ilerlerken ahq adına en pozitif olay orta koridor oyuncusu westdoor'un Faker üzerinde kurduğu baskıydı. Özellikle Fizz oyunuyla Faker'ı kulesinin altında teke tekte de almayı başaran westdoor takımına umut verse de, SKT'nin üst koridor oyuncusu Marin'in güçlü performansı Ahq'nun karşılayabileceğinden çok daha fazlaydı. Takım olarak harika bir oyun ortaya koyan SKT üç maçı da özellikle ortalarından itibaren avucunun içine alıp çok zorlanmadan seriyi geçmeyi başardı.

FNATIC – EDG: Fnatic ve EDG maçı öncesinde herkesin kafasında soru işaretleri vardı. Analiz masasında bile kimin kazanacağı konusunda bir görüş birliğine varılamıyordu. Nitekim maçlar başladığında da oyun iki takım arasında sürekli gidip gelecekti. Fnatic'in daha önce de göstermiş olduğu Kennen'li takım kompozisyonuna EDG farklı bir tarzla karşılık vererek, Nişancı pozisyonunda Jayce'i kullanmayı denedi. 37. dakikada baronu aldıktan sonra iyi bir takım savaşı çıkartan Fnatic, oldukça çekişmeli geçen ilk maçı kazanmayı başardı. İkinci maçta ise güçlü şampiyonlar seçen Avrupa temsilcisi, EDG üzerinde kurduğu üstünlüğü sürdürerek daha rahat bir galibiyet aldı. Üçüncü maçta da ele geçirdiği altın farkını korumayı başaran Fnatic herkesi şaşırtarak EDG'yi 3-0 mağlup etti ve yarı finalllere çıkarken gövde gösterisi yaptı. Karşılaşmalardan çok akılda şeyse Rekkles ve Deft arasındaki dostluk oldu.

KT – KOO TIGERS: Son çeyrek final karşılaşmalarıysa KT ile KOO arasında adeta bir LCK maçına dönmüştü. Önceki sonuçlarla birlikte yarı finallerde iki Avrupa ve iki Kore takımının çıkacağı kesinleşmişti ama önemli olan soru Kore'yi temsil edecek son takımın hangisi olacağıydı. Analiz masasında KT daha üstün gösterilse de kimse sonuçlardan tam emin olamıyordu. Maçlar başladığında da bunun sebebi hemen görüldü. KT, oldukça çekişmeli geçmesine karşın hep bir adım ileride götürmeyi başardığı ilk oyunu galibiyetle tamamlamayı bildi. Bu KT'nin yarı finallere çıkışını gösteriyor olarak görüldüyse de KOO'nun başka planları vardı. Sonraki üç maçın hepsinde geriden gelmesine karşın KT'yi üst üste mağlup eden KOO Tigers müthiş bir dönüşle adını yarı finallere yazdırdı.

YARI FİNALLER

SKT - ORIGEN: Yarı final karşılaşmalarının ilki SKT ile Origen arasındaydı. Maçın favorisi SKT olarak gösteriliyor olsa da Origen'in deneyimli oyuncuları ve turnuvada şu ana kadar gösterdikleri başarılı çizgi, "SKT'ye karşı koyabilecek takım onlar mı?" sorusunu beraberinde getirmişti. İlk maçın başından itibaren seyirci desteğini arkasına almasına rağmen Origen, SKT karşısında alıştığımız kontrollü oyununu sergilemekte zorlandı. İlk maçta ilginç bir şekilde en çok akılda kalan pozisyonlar, MaRin ve SoaZ arasındaki kovalamacalar oldu. Her ne kadar ilk denemede muhteşem bir kaçış sergilese de SoaZ, MaRin ve Bengi'nin kurduğu baskıyı aşmakta başarılı olamadı. Avrupa temsilcisi, oyun boyunca iyi pozisyon alan nişancısı Niels dışında skor konusunda kısır kaldı. Orta koridorda yedek oyuncusu Easyhoon ile oynayan SKT, turnuvanın başından beri ilk defa ikinci seviye bir kulesini kaybetse de gene de maçın sonunda galip gelen taraf olacaktı. Origen'in güçlü olduğu kompozisyonlardan birini seçmesine rağmen basit hatalarla kaybetmesi hayranlarını üzse de kimse sonuca fazla şaşırmadı.

İkinci maçta Origen turnuva boyunca kullandığı taktiklerden biri olan takım savaşı odaklı kompozisyonu seçerek pasif bir oyun denedi. Rakibinin açıklarını bekleme stratejisi, bu işi en iyi yapan takım olan SKT karşısında çok işe yarıyor gibi görünmüyordu. SKT oyunun kontrolünü erkenden ele geçirip özellikle ormanda Origen'i sürekli sıkıştırdı. Rakibinin takım savaşı yapabilmesi için zamana ihtiyacı olduğunun farkında olan Kore temsilcisi, ihtiyaç duyduğu vakti Origen'e vermedi. İlk maça nazaran direnç göstermesi beklenen Origen'de oyuncuların mental anlamda maçı kaldırmakta zorlandığını gördük. Maçın başında Marin'i ancak 5'e 1 alabilmeleri ve karşılığında da bir şey kazanamamaları Origen'in aslında SKT karşısında ne kadar zorlandığını gösteriyordu. xPeke yokları oynayama devam etti, Mithy destek rolünde hiçbir varlık gösteremedi. Bang'in yıldızlaştığı maçta Origen sadece 3 skor alabildi.

İkinci maçta çok açık bir şekilde Origen'in son dayanak noktasının kırıldığını görmüştük. Üçüncü maçta kazanacak ya da seriyi çevirecek bir reaksiyon beklemek fazlasıyla iyimser bir hal almıştı. xPeke ve SoaZ gibi bu tarz turnuvaların en üst seviyesinde oynamış deneyimli oyuncuların, bu kadar aciz duruma düşmesi bir avrupa finali seyretmeye dair zaten az olan umutları





Turnuvanın en deneyimli oyuncularından olan Yellowstar takımını turnuvada oldukça ileriye taşıdı.

daha da azaltmıştı.

SKT son maça Faker ile başladı ve Öldürülemez Şeytan Kral, çok korkulan şampiyonu Ryze'ı seçti. Maçın başında skor avantajı Origen'den yanaymış gibi görünse ve Amazing'le Niels bu maça çok daha etkin başlasa da sonuç değişmedi. Oyunun ortalarına doğru eşyalarını tamamlayan Faker, bu maçta da silik performanslarından sıyrılamayan xPeke ve SoaZ'ı Vadi'den adeta sildi. Sadece yirmi beş dakika dayanabilen Origen, son maçta da mağlup olarak 2015 Dünya Şampiyonası'na veda etti. SKT ise League of Legends tarihinde namağlup bir şekilde adını finale yazdırmayı başaran ilk takım oldu.

FNATIC – KOO TIGERS

En azından bir Avrupa takımını finalde görmek isteyen herkes gibi bizim de gönlümüz Fnatic'ten yanaydı. Son Avrupa Şampiyonu, KOO Tigers karşısında birçok kesimce favori olarak gösteriliyordu. Ancak bu durum sizi yanıltmasın; KOO Tigers'ın 3-0'lık seride ortaya koymuş olduğu performans, final biletini hakkıyla cebine koymasını sağladı.

Seyir zevki yüksek geçen maçlarda Fnatic, Origen'le aşağı yukarı benzer bir kaderi paylaşacaktı. İlk iki maç oldukça çekişmeli geçse de 2-0'lık beklenmedik skorun ardından genç Fnatic takımı psikolojik olarak çöktü. Smeb, PraY ve Kuro'nun yüksek performansına karşılık verilemeyen Fnatic, KOO Tigers'a üstünlük kuracak son hamleleri de yapamayarak hayranlarını üzdü.

İlk maç, içerdiği aksiyon ve keyif bakımından serinin en iyi maçıydı. Rekkles'ın Kennen ile etkisiz kaldığı ilk maçta Febiven, Huni ve Reignover, Smeb ve Kuro'yu dengelemeye çalıştılar. Turnuvada özellikle Fiora performansıyla harikalar yaratan Smeb'i hedef alan Fnatic, bu stratejisinde çok başarılı olamadı. Belki de Rekkles'tan biraz daha fazla destek alabilselerdi KOO Tigers'ı ilk maçta mağlup edip rüzgarı arkalarına almaları mümkün olacaktı. Rekkles ve YellOwStaR'ın takım savaşı odaklı Kennen-Nautilus tercihi, PraY ve GorillA'nın koridorda daha güçlü olan

TURNUVA BOYUNCA TAM 74 FARKLI ŞAMPİYON SEÇİLMESİ SEYİR ZEVKİNİ EPEY ARTTIRACAKTI

Avrupa seyircisinin turnuvaya olan ilgisi çok büyüktü. Hınca hınç dolan salonlar başka bir spor müsabakasını hiçbir şekilde aratmıyordu.







Kalista-Alistar seçimi karşısında başarısız oldu. İlk maçın gizli kahramanı o ana dek performansı çok da parlamayan GorillA'ydı. GorillA, KOO Tigers'ın 25 skor aldığı maçtaki 24 asistiyle neden dünyanın en iyi destek oyuncuları arasında gösterildiğini bize bir kez daha gösterdi.

İkinci karşılaşmadaysa baştan sona gidişatı belirleyen KOO Tigers ekibi oldu. PraY'in Kalista'yla yıldızlaştığı oyunda, Ashe-Alistar ikilisiyle alt koridorda yerini alan Rekkles ve YellOwStaR'ın düşük performansı devam etti. Mental anlamda zorlanan ve oyunu geri çevirecek hamleleri yapamayan Fnatic, serinin ikinci maçında final umutlarını tükettiğini alenen gösteriyordu. Smeb'e karşı Huni'yi öne geçirmeye çalışan oyun anlayışına devam eden Fnatic bu stratejisinde gene başarısız oldu.

Sadece 30 dakika süren son karşılaşmada KOO Tigers, takım olarak muhteşem bir performans ortaya koyarak zihinsel olarak yıpranmış olan Fnatic'i rahatça yenecekti. Kuro'nun da desteğiyle Hojin ve Smeb'in Huni ve Reignover üzerinde kurduğu baskı maçın başından sonuna kadar hiç azalmadı. Skor olarak takımına hiçbir katkı vermeyen Huni'nin performansı, Avrupa'daki üst koridor oyuncularının kalitesini sorgulamamıza neden oldu desek yeridir. Öte yandan Smeb'in muhteşem oyunu final maçı ile ilgili beklentileri oldukça yükseltti. Acaba kendisi gerçekten de bahsedildiği gibi son yıllarda çıkan en iyi üst koridor oyuncusu muydu?

Turnuvanın başlangıcından beri istikrarsız bir performans gösteren KOO Tigers, final için adı geçen takımlar arasında açıkçası biraz arkaplanda kalıyordu. Ancak KT Rolster serisinde başlattıkları yükseliş (Smeb'in üst koridordaki iyi oyunu, GorillA'nın turnuvanın en iyi destek oyuncusu olarak ön plana çıkması, Hojin'in agresif oyun stili vb.) Fnatic maçıyla gerçek anlamda finale adını yazdırmış bir takımda olması gereken kaliteye, oyun zekasına ve inanca sahip bir takım olma yolunda ilerlediklerini gösterdi.

FİNALLER

31 Kasım 2015... Berlin'de her ne kadar güneşli olsa da çivi gibi soğuk, insanı montuna mıhlayan bir hava var. Otelimizden ayrılıp, Mercedes Benz Arena'ya doğru yol alırken, tuttuğum notlara bakıyorum. Bir gün öncesinde yapılan basın toplantısında; **Kkoma** ve **Faker**'ın mutlak favori gösterilmelerine rağmen nispeten temkinli tavırları, **Wolf**'un internete düşse "Ryu Face" çalışmaları ile yarışacak türden ifadesiz bakışı, KOO Tigers ekibinden **Koro** ve **Pray**'in "Bu yolda galiptir mağlup" rahatlığıyla bulundukları noktadan duydukları memnuniyet ve "Kazanacak mısınız?" sorularına kaybedecek bir şeyi olmayanlara özgü verdikleri kayıtsız, güler yüzlü cevaplar kafamı karıştırıyor. Telefonumdan *Deathfire Grasp*'i açıyorum. Gerçekten de kazanabilecekler miydi diye düşünürken, kendimi KOO Tigers'a biraz daha yakın hissettiğimi fark ediyorum. Beklentilerim de tıpkı maç öncesi ruh halim gibi çok karışık...

Marin ve Faker çok iyiler ama ya Bang ne yapacak?

SKT'nin tartışmasız favori olması maçların heyecanını o kadar da azaltmadı.



Smeb üst koridorda galip gelebilecek mi?
Pray'in performansı ne olacak?
GorillA oyuna ne derece etki edecek?
Kkoma, taktik olarak Easyhoon ile başlayıp herkesi şaşırtır mı?
Faker'a Ryze seçtirirler mi? Kuro, Faker'a karşı ne yapar?

Cevabı olmayan sorular listesi uzayıp giderken en sonunda finalin gerçekleşeceği Mercedes Benz Arena'ya ulaşıyoruz. Cosplayciler, ellerindeki dövizlere yazılar yazarak takımlara destek olmak isteyenler, anne babalarıyla ya da arkadaşlarıyla bu büyük güne tanıklık etmek isteyenler her yerde...

Basın girişini ararken, maç öncesi hava almak için dışarıda arkadaşıyla sohbet eden SKT koçu **Kkoma**'yı görüyorum. Kameralar karşısında sakin görünümüyle yer etmiş bu genç insanın vücut dilinden nasıl bir heyecan ve gerginlik içerisinde olduğunu görebiliyorum; halbuki maçın favorisi olarak gösteriyorlar. Aklıma ister istemez büyük maçlar öncesi futbol ya da basketbol takımlarının koçları geliyor. Demek böyle bir duygu diyorum, her şeyi kazanmaya ya da kaybetmeye bu kadar yakın olmak... Yanından geçerken elini sıkıp, başarılar diliyorum. Nazikçe gülümseyerek kabul ediyor iyi dileklerimi. Etrafa acaba KOO Tigers'ın koçu **NoFe**'yi de görebilir miyim diye göz gezdiriyorum ancak nafile. Ben de artık salona geçmeye karar veriyorum.

Salonda yerimi aldığımda içimi gerçek anlamda bir ürperti kaplıyor. On yedi bin biletli seyircinin enerjisi ve tezahüratları herhangi başka bir spor için yapılandan farksız. Sahnedeki sayaç maçın başlamasına daha yarım saat olduğunu gösteriyor. Ekranlarda KOO Tigers ekibi ile final maçı öncesi yapılan röportajlar yayınlanıyor. Oyunculardan birisi;
"Bizi Kore'de destekleyen çok taraftarımız yok. Avrupa'da ise seyirci muhteşem. Keşke bizi de Fnatic takımını destekledikleri gibi sahiplenecek taraftarlarımız olsa," diyor, demesiyle birlikte on yedi bin kişilik salon inlemeye başlıyor.
"Kooo.... Tigerrss..." "Kooo.... Tigerrss..."
"Kooo.... Tigerrss..."

Önce gülümsüyorum, sonra ben de katılıyorum tezahürata.

O yarım saatin nasıl geçtiğini anlamıyorum. Yaptığım tek şey bakmak; insanlara bakıyorum, sahneye bakıyorum, enerjiye teslim oluyorum. Kafamdaki sorular bir anda anlamını yitiriyor. Birazdan her şey belli olacak diyorum kendi kendime. Ve her şey en sonunda netleşip zihnimdeki bulutlar dağıldığında kendimi bu satırları yazıyor olarak düşünüyor, gülümsüyorum. Bu topluluğun ve enerjinin bir parçası olmanın verdiği muhteşem duyguyla 2015 Dünya Şampiyonu'nu belirleyecek olan maçları izliyorum.

RAUNT 1&2: DEVAMI GELMEYEN İYİ BAŞLANGIÇLAR

Açılış maçında şampiyon tercihleri kadar, sunucu Montecristo'nun kostümü de ilgi çekiciydi. Korelilerin yerel kıyafeti *Hanbok* ile açılış seremonisine katılan Montecristo adeta "Dünya Şampiyonası Finali mi yoksa LCK Finali mi izliyoruz belli değil," diyordu. Serinin ilk maçına takımlar aşağıdaki şampiyon tercihleriyle başladı.

SKT

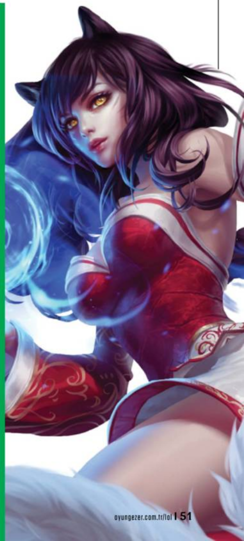


MaRin Bengi Faker Bang Wolf

KOO TIGERS



Smeb Hojin Kuro PraY GorillA

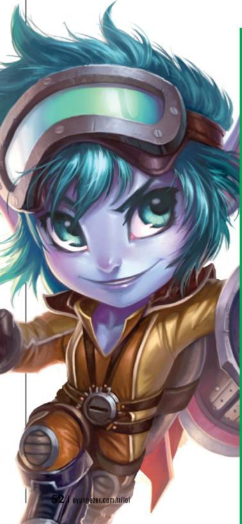


KOO Tigers sempatikliğiyle seyircilerin favorisi oldu.









Takımlara baktığımızda Faker'ın Kassadin tercihi ile Kuro'ya üstünlük sağlayacağını tahmin ediyorduk. SKT neredeyse tamamen takım oyunu odaklı bir kompozisyon seçmişken, KOO Tigers oyunun başlarında agresif olmayı tercih edecekti. Üst koridordaki Riven-Rumble karşılaşması belirleyici olabilirdi, nitekim oldu da.

MAÇ 1: BANG BANG! VE KAZANAN SKT

Maçın hemen başlarında patlak veren takım savaşında birbirine yakın duran KOO Tigers ekibi, Wolf'u sıkıştırarak ilk kanı almayı başardı. Hemen akabinde üst koridorda PraY, Bang ve Faker'ı kendi kulesi altına çekip, hem kendisine hem de Faker'a mal olan takas ile inisiyatifi KOO Tigers'a vermişti. Elde ettiği bu avantajdan yeterince yararlanamayan KOO Tigers, oyun ilerledikçe önde götürdüğü maçlardaki tecrübesizliğini göstererek geriye düşmeye başladı. Faker, çoğu kişinin beklediği gibi oyunu kendi başına kazanmaya çalışmaktansa Bang ve MaRin üzerine kurulu stratejide tamamlayıcı olmayı tercih ediyordu. O Kassadin'in hareketliliğini kullanarak rakiplerin yollarını kapatırken, Bang Sivir'i tam bir ölüm makinesi haline getirmişti. PraY-GorillA-Hojin arasındaki uyum, Bang-Faker-MaRin karşısında sağlam duramadı ve karşımıza saldırı gücü açısından sorun yaşayan bir KOO Tigers görüntüsü ortaya çıktı. SKT ilk maçı avucunun içine aldıktan sonra hiç bırakmayarak kazanmayı başardı. Bang, Sivir ile gösterdiği müthiş performansla maça damga vuran isim oldu. KOO Tigers açısından görünen en büyük problem pozisyon almada takım olarak çok zorlanmalarıydı ve bireysel performanslar SKT'ye karşı kesinlikle yeterli olmayacaktı.

MAÇ 2: NİNJA KORİDORUNUN TAŞIDIĞI RİSK

SKT



MaRin | Bengi | Faker | Bang | Wolf

KOO TIGERS



Smeb | Hojin | Kuro | PraY | GorillA

İkinci maçın şampiyon seçimlerine bakarak alt koridordaki Shen ve Kennen tercihlerinin KOO Tigers'ın kaderini belirleyeceğini öngörüyorduk. Keza Kennen'ı nişancı olarak kullanmak koridordaki baskıyı büyük miktarda azaltıyordu. Bu kompozisyonla takım savaşlarında doğru işler yapılmazsa maçı çevirebilecek hamle olasılığı epey azalacaktı. Fiora tercihi, Smeb'in ilk maçtaki gibi agresif bir tarz benimseyeceğini gösteriyordu. MaRin için yeniden Rumble seçen SKT, her şeyi takım savaşlarında halletmeye devam edecek gibi görünüyordu.

ELİMİZDE BANG KALMADI, MARIN VERELİM?

İkinci maçta da ilk oyuna benzer şekilde oyunun inisiyatifi KOO Tigers'ın eline geçti.

Keza MaRin ve Bengi'nin, Smeb-Hojin ikilisine saldırdığı ilk takım savaşında 2'ye 1'lik takasla avantajlı çıkan KOO olmuştu. Ne var ki agresif oyunuyla başlarda avantajı elde etmeyi başarmış olsa da KOO Tigers, Smeb'in sadece bir dakika sonra anlamsız bir şekilde kule altına girip ölmesiyle, yakaladığı momentumu koruyamadı. KOO Tigers takım stratejisini MaRin ve Bang'i pasifisize etmek üzerine kurmuştu fakat bu sefer de Faker'ın Lulu ile etkili oyunu hem dengeleri SKT lehine çevirdi, hem de MaRin'e ihtiyacı olan alanı sağladı.

KOO Tigers'da en iyi performansları Kuro ve Hojin gösteriyordu. Eğer Smeb ve PraY genel anlamda oyunu biraz daha dengeleyebilselerdi maçın gidişatını değiştirecek hamleleri yapabilirlerdi. Ancak Faker'ın oyunun orta bölümünden itibaren ağırlığını koyarak öne geçmesi KOO Tigers'ın hareketlerini kısıtlayarak harita üzerindeki hareketlerini epey zora soktu. Oyunun son döneminde gösterdiği performansla ikinci maçın kahramanı olan isimse MaRin'di. Herkes SKT'nin üçüncü maçı da çok rahat geçerek seriyi 3-0 bitireceğini düşünüyordu. Ancak KOO Tigers, final serisine dair son sözünü henüz söylememişti.

RAUNT 3&4: KOO TIGERS'IN SERİYE KATTIĞI RENK

İkinci maçtaki bariz üstünlüğünden sonra SKT'nin hiç fire vermeden Dünya Şampiyonu olacağı inancı arttırmıştı. Ancak KOO Tigers'ın üçüncü karşılaşmada beklenmedik bir atak yaparak durumu 2-1'e getirmesi seriye hem heyecan hem de renk kattı. Kuşkusuz takipçilerin büyük bir kısmı SKT'nin bir şekilde galip geleceğini biliyordu ama bir maçlığına da olsa "Acaba?" diye düşünmek gerçekten çok keyifliydi. Üçüncü karşılaşmadaki seçimler aşağıdaki gibi olacaktı.

SKT



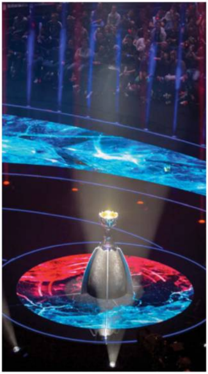
MaRin Bengi Faker Bang Wolf

KOO TIGERS



Smeb Hojin Kuro PraY GorillA

Seçimlerden de gördüğümüz üzere SKT bir önceki maçtaki kompozisyonu korurken, KOO Tigers olabildiğince agresif bir takım kompozisyonu tercih etti. İlk iki maçın hayal kırıklığının ardından KOO, Vadi'ye yeni bir stratejiyle gelmişti: Herkes ölene kadar saldırmaya devam etmek. Maçın ilk dakikasından itibaren müthiş bir agresiflik gösteren KOO, Hojin-PraY-GorillA'nın aşırı agresif oyunu ve Kuro'nun Mordekaiser ile koridorlara daha fazla destek vermesiyle SKT'yi hataya yapmaya zorladı. 1-5'lik skor üstünlüğü ile başlayan kartopu etkisi SKT tarafındaki geri dönüş potansiyeline ve sürekli yakın giden oyuna rağmen devleri yıkmak için yeterli olacaktı. Formül bu sefer tutmuştu; KOO Tigers, Faker ve Bengi'nin diğer koridorlarla bağlantısını kesmeyi başarmıştı. Maç sonunda salon "Koo Tigers!" tezahüratlarıyla inliyordu.





Final maçlarını izlerken herkesin nefesleri tutulmuştu.



FİNAL SERİSİNİN ÜÇÜNCÜ MAÇINDAKİ ÇEKİŞME DEVLERİN DE TAHTININ SALLANABİLECEĞİNİ GÖSTERDİ.



Mercedez Benz Arena'daki final sahnesinin tasarımı da büyük beğeni topladı.



2015 DÜNYA ŞAMPİYONASI PEK ÇOK GÜZEL ANIYLA GERİDE KALIRKEN GELECEK YILIN HEYECANI BAŞLADI BİLE.





Turnuva boyunca sürprizlere izin vermeyen tek takım SKT oldu.

LEAGUE OF LEGENDS BEŞE BEŞ OYNANAN VE SONUNDA SKT'NİN KAZANDIĞI BİR OYUNDUR

Bu bölümde izninizle teknik analize girmeyeceğiz (son maç serinin seyir zevki açısından en sıkıcı olan maçıydı) ancak önemli başka bir noktaya değineceğiz. Bu noktada iki önemli soru çıkış noktamızı oluşturuyor.

SKT'nin bu başarısının ardındaki sır nedir? SKT'yi büyük bir takım yapan şey ne?

Takım bazında bakıldığında bireysel performansı yüksek isimlerin (MaRin, Bang) takım içerisindeki rollerini çok iyi yapabilen (Bengi, Wolf) oyuncularla desteklenmesi ve son olarak oyun zekası, sahip olduğu yetenekten daha üst düzeyde bulunan Öldürülemez Şeytan Kral'a sahip olması bu sorulara cevap olabilir.

Bu önermenin odak noktası beylik laflarla şampiyonu ya da Faker'ı övmek değil. Faker'ı nasıl bilirsiniz desek, ilk akla gelen insanüstü mekanikleriyle almış olduğu skorlar olacaktır. Gelecek bize ne getirir bilinmez ancak ileride insanlar 2015 yılı League of Legends finallerini izlediklerinde Faker'ın, kendi performansı kadar takım arkadaşlarını da oyun içinde tutacak mental olgunluğa sahip olduğu için böylesi başarılı bir oyuncu olduğunu görecekler.

Serinin dört maçında Faker inanılmaz işler yaptı mı? Evet, aslında yaptı. Lulu'nun ne kadar destekleyici olabileceğini, Mordekaiser'in güncel meta içinde nasıl kullanılması gerektiğini, Ryze ile bu seviyede solo Ejderha alınabileceğini onun sayesinde gördük. Ancak gördüklerimiz sadece bunlar değil. Gerektiğinde doğru yerde olabilmek için hamleleri önceden tahmin ederek harita içindeki konumunu değiştirdiğini de, Işınlan büyüsü almadan ayrık ittirme yaptığı koridordan takım savaşına tam vaktinde yetiştiğini de, öleceğini kabul ederek takım arkadaşlarının en iyi şekilde savaşı tamamlayacağı pozisyona geçtiğini de gördük.

Bengi, MaRin ve Bang arasındaki bağlantıları doğru bir şekilde koruyup, Koo Tigers'ın oyunu çevirecek hamleleri yapmasına imkan vermemesini yine Faker'ın dengeli oyunu sayesindeydi. KOO Tigers gerçek anlamda elindeki tüm güçle SKT'nin üzerine geldiğinde, rakibin üç, dört hatta beş oyuncusunu tek başına tutup, kulelerinin altına itişini de gördük. Bu örnekler sadece yetenekle açıklanabilecek şeyler değil. Tüm bunların yanı sıra Faker'ın kişisel başarısı takımın muhteşem karar verme yeteneğiyle birleşiyor ve burada takımın iletişimi devreye girerek herkesin performansını yükseltiyor.

SKT'yi bir takım yapan şey bu iletişim ve üyelerin birbirini en iyi şekilde kollaması. Faker'ı bugün olduğu noktaya getiren ve takımın bu sarsılması zor başarı noktasına ulaştıran kişi de kesinlikle takım koçu **Kkoma**'dır. Faker gibi büyük bir yeteneği keşfedip, yükselişini görüp, duraklama döneminde birçok maçta yedek bırakmak pahasına disipline edip, doğru bir şekilde kullanmak gerçekten tüm League of Legends takımlarının ihtiyacı olan üst bir aklın varlığını bize göstermiş oldu. İyi bir oyuncuyu formunun zirvesinde tutmanın yanı sıra onlardan en iyi şekilde yararlanabilmek SKT'yi zirveye taşıdı ve buna sadece Faker değil MaRin de dahil. Tebrikler SKT, tebrikler Kkoma...

Salondan çıkarken hala olan bitenin etkisinden çıkabilmiş değilim. Faker'ın taklası, brokoliyle ilgili verdiği sözü tutarak çiğ çiğ yemesi, KOO Tigers'ın yenilgiye rağmen azalmayan sempatikliği... Tamam, liste uzuyor. Maça ve oyunculara dair beklentilerimi bir kenara bırakıyorum. Asıl beni etkileyen, vurucu olan ne? Aklıma basın toplantısında Riot Games'e hayat veren kişilerden Brandon Beck'in *"Bütün bu olayların asıl amacı nedir?"* diye soran gazeteciye verdiği cevap geliyor:

> *"Unutulmaz eSpor deneyimleri yaşatarak oyunculara olan borcumuzu bu şekilde ödemek... Bizim amacımız bu."*

İddialı gibi görünen bu sözler aslında Berlin'deki gibi bir etkinliğin parçası olduğumuzda gerçeğe dönüşüyor... Bu vizyonun ve anlayışın sonuçlarını en iyi şekilde görebilen bir League of Legends sever olarak, tüm bu güzel duyguları yaşatan topluluğun bir parçası olmaktan mutluluk duyuyorum. Bu rahatlıkla ve pek çok güzel anıyla, bir sonraki organizasyonu iple çekiyor ve beni uçağıma götüren taksiye atlıyorum.

-Deniz Kırca







BORA KOÇYİĞİT

eSpor'un iç yüzünü uzmanına sorduk!

DENİZ: Bora Bey merhabalar. Okuyucularımız için bize biraz kendinizden bahseder misiniz?
BORA: Merhaba, Ben Bora Koçyiğit. Oyundaki ismim *carpelux*, yaklaşık bir buçuk yıldır Riot Games ailesinde eSpor Departmanı Sorumlu Müdürü olarak yer alıyorum. Öncesinde 10 yıl kadar spor ve medya sektöründe yer aldım, Lig TV'de spor haklarından sorumlu olarak genel müdür yardımcılığı pozisyonunda çalıştım.

Türkiye'de Riot Games Türkiye ofisi açıldığından bu yana eSpor nasıl bir gelişim içerisinde oldu?
Öncelikle Türkiye Ligi'ni kurduk ve geliştirdik. Mesela ilk dönemlerde Lig, online olarak evlerden oynanıyordu. Ancak şimdi offline olarak maçları ofisimizde yapıyoruz. Başlangıçta oyuncu olmak için lisans gerekmiyorken, şu an profesyonel oyuncularımızın hepsi lisanslı. Yani aslında amatör bir spordan profesyonel bir lige doğru evrilen bir süreç başlatmış olduk.

Türkiye'yi diğer Wildcard bölgeleri Brezilya, Rusya ve Avustralya ile karşılaştırırsak sizce ne durumdayız?
Türkiye olarak bizim hedefimiz Wildcard Bölgeleri arasında en fazla öne çıkan ülke olmak ve bu yönde çalışmalarımıza devam ediyoruz. Bu bölgeler içinde Türkiye ve Brezilya diğerlerinden biraz daha ön plana çıkıyor diyebiliriz.

eSporun ana aktörleri olarak kimleri görüyorsunuz?
eSpor aslında bir ekosistem. Bu ekosistemin içinde normal bir spor dalında neler varsa hepsi bulunuyor. Örnek verelim, takımlar ve oyuncular bunun değişmez bir parçası. Bunların yanı sıra işin düzenleyicisi olarak Riot Games değişmez bir parça. Seyirciler bu resmin en önemli parçası. Ülkemizde basketbol, voleybol, hentbol maçları bomboş salonlara oynanırken bizim etkinliklerimiz çok büyük kitlelere ulaşıyor. Basın ve medya keza, artık eSpor üzerine bir medya yapılanması da oluşmaya başladı. Bir de tabii sponsorlar ve partnerler bulunuyor. Yani aslında futbol ve basketboldaki aktörlerin hepsi eSporda da mevcut.

Futbol, basketbol gibi sporlarla karşılaştırıldığında bir firma neden eSpora yatırım yapmalı? eSporu yatırım yapılabilir bir alan yapan etmenler nelerdir?
Birincisi kitlelere ulaşım; eSpor kitlesi bence şu anda Türkiye'de futboldan sonra en büyük seyirci kitlesi. İkincisiyse bence diğer spor dallarının hiçbirinde bulunmayan interaktiflik durumu. eSpor, kitleyle en interaktif şekilde bağ kuran spor dalı. Örnek olarak futbolda, üçüncü ligdeki bir takımın teknik direktörüne gidip de "Sen neden bu oyuncuyu oynattın, bunu oynatmadın," dediğinizde alacağınız yanıt "Sen kimsin?" olur. Yani hiçbir şekilde o kitleyle geribildirime fırsat veren bir yapıda bulunmaz seyirci. Fakat eSporda bizim takımlarımız ve oyuncularımız sürekli bir aradalar. Bir de matematiksel olarak baktığımızda her spor dalında bir yılın 6 ila 7 ayını kapsayan ligler bulunuyor. Yani yatırımcı açısından 4-5 ay boş geçiyor. eSpora baktığınızda Ocak'tan Aralık'a durmaksızın devam eden bir takvim görüyorsunuz. Yani bir firma olarak eSpor ekosistemine girdiğinizde on iki ay süresince kitleyle birlikte olabileceğiniz bir interaksiyon var. Bu da bence şirketler için büyük bir fırsat.

eSpora yatırım yapmak isteyen şirketlerin çoğu Riot Games ile partnerlik kurma amacında oluyor. Bu yatırımların takım ve oyunculara yansıması için herhangi bir yönlendirme yapıyor musunuz?
eSpor büyüdükçe Türkiye de birçok şirket bizimle iletişime geçip, birlikte çalışmak isteklerini belirtiyor. Bizim ilk tercihimizse bu şirketlerin Riot Games'e gelmesindense takımlara gitmesi. Çünkü bizce kitleye ulaşacak projelerin artması herkes için çok daha iyi. Bu takımlara sponsor olan firmaların da birçok yeni kazanım elde edeceğini düşünüyoruz. Öncelikle kitle sempatisi kazanacaklar. Kore'de Samsung eSpora yatırım yapıyor. Türkiye'de böyle bir destek olmamasına rağmen Türkiye'de sempati kazanıyorlar. Bunu gören teknoloji şirketleri yatırım için bize geldiğinde biz doğru adresin aslında takımlar olduğunu, takımlarla birlikte iş yaparlarsa daha fazla kazanım elde edeceklerini kendilerine söylüyoruz.

Geçtiğimiz yıl Beşiktaş, League of Legends takımı kurarak arenada yerini aldı. Diğer büyük takımların da League of Legends arenasında yer alma ihtimali bulunuyor mu?
Beşiktaş'ın eSpora girişinin Türkiye'den daha çok yurtdışında ses getirdiğini söyleyebilirim. Özellikle Asya'da, Çin, Kore ve Japon medyasında çok haberleri çıktı. İşin PR getirisi çok büyük oldu. Bizim kulüplerimiz Asya pazarına açılmak istiyorlar. Beşiktaş, eSpor takımı kurarak bunu herkesten önce yaptı. Tabii ki Beşiktaş'ın girişi diğer birçok takıma ilham verdi, bize gelen talepler ve görüşmeler oldu. Galatasaray ve Fenerbahçe'yle de bu konuda görüştük. Şu anda kendilerinin ilgisi var ve işin fizibilitesini yapıyorlar. Zaten kitle çok büyük olduğu için ilgi duymamak mümkün değil. Şu an bu işe nasıl dahil olmaları gerektiğine dair yol haritalarını çıkartıyorlar.

Büyük kulüplerin ve yayıncı kuruluşların eSpora bakışı sizce nasıl olmalı?
Gençlere yatırım yapan her kurumun eSpor tarafında bilinirliğini arttırması lazım. Aksi takdirde çok şey kaybederler. Burada 16-30 yaş arasında yoğunlaşan, Türkiye'de sayısı azımsanmayacak kadar yüksek bir kitle var. Spor kulüplerine ya da medyaya baktığımız zaman hedef kitleler çok örtüşüyor. Medya, yayıncı kuruluşlar ve spor kulüpleri açısından olaya farklı bakmak gerekiyor. Spor kulüplerinin ilgisi tamamen markalarını daha da yükseltmek, bilinirlik ve aidiyet duygusunu daha da arttırmak odaklı olmalı. Galatasaray, Fenerbahçe, Beşiktaş gibi kulüpler için konuşursak bu kulüplerin bilinirliklerini arttırmaya ihtiyaçları yok. Zaten Türkiye'nin en büyük markalarından bahsediyoruz. Fakat onlar için önemli olan, yeni gelen genç nesillere kulüp sevgisini eSporla yaymak olabilir. Bu 3 kulüp arasında yeni gelen nesil özelinde bir rekabet var çünkü alttan çok sayıda genç yetişiyor ve bu gençlerin hangi takımı destekleyeceği kulüpler için çok önemli. eSpor kitlesi de bu takımlar için çok güzel bir hedef kitle.
Ek olarak kulüplerimiz az önce de bahsettim gibi yurtdışına açılmak istiyorlar.

> "TÜRKİYE OLARAK HEDEFİMİZ WILDCARD BÖLGELERİ ARASINDA EN FAZLA ÖNE ÇIKAN OLMAK."



"İNSANLARIN GELDİKLERİ ZAMAN UNUTAMAYACAKLARI ESPOR ETKİNLİKLERİ DÜZENLEMEK İSTİYORUZ."

eSpor Asya'da farkındalığı yükseltmeye yönelik biçilmiş kaftan. Çünkü Asya'da eSpor o kadar ilgi görüyor ki sizin eSporda iyi bir takım kurup yapacağınız işler ve başarılar bu ülkelerde takımınızın sempatisini yükseltir ve taraftar kitlesi kazandırır. Medya tarafından bakarsak amaç her zaman izlenme oranlarını arttırmaktır. Bizim izlenme rakamlarımız ortada, Türkiye'de futboldan sonra bence en çok izlenen spor dalı eSpor. TŞL'de bir maç 50.000 tekil kişi tarafından takip ediliyor. Final etkinlikleriyse 1 milyon, 1,5 milyon tekil kişi tarafından izleniyor. Bu rakamlar futbol dışındaki branşlarda hayali bile edilemeyecek kadar büyük. Medyanın bu rakamları görünce bu izlenirliği almak için eSpora yönelmesi son derece doğal.

Oyuncu ve takımları hangi aşamada, ne şekilde destekliyorsunuz?
Bütün takımlara yaptığımız sabit destekler var. TŞL'ye katıldıkları zaman standart bir katılım payı alıyorlar. Oyuncuların aldıkları taban maaşları belirliyor ve karşılıyoruz. Tabii oyuncular bizim belirlediğimiz taban ücrete ek olarak ücret talep ederse bunu takım sahipleri değerlendirebiliyor. Geçen sene yürürlüğe soktuğumuz koç maaşı yardımımız var. TŞL'nin rekabeti en üst düzeyde yaşatan bir seviyeye gelmesini istiyoruz. Bu nedenle koçlar bizim için çok önemli. Her takımın koç ile çalışma zorunluluğu var ve bunun masrafını biz karşılıyoruz.

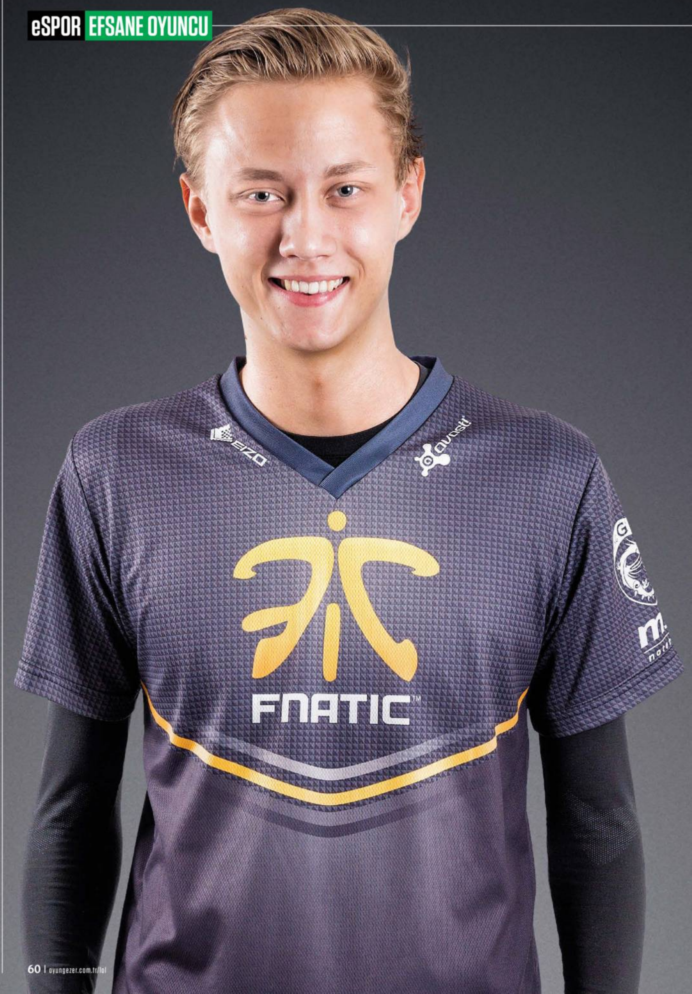
Bir de, oyuncuların haftasonu yapılan maçlara katılımı için yaptığımız destekler var. Biliyorsunuz maçlar İstanbul'da oynanıyor. İstanbul dışında ikamet eden oyuncuları olan takımlara iki alternatif sunuyoruz. Birincisi, oyuncuların her haftasonu gelmeleri durumunda seyahat ve konaklama masraflarını karşılamak oluyor. İkincisiyse sabit bir yardımda bulunarak takımların "gaming house" dediğimiz antrenman evleri kurmalarını destekliyoruz. Bu sayede oyuncular koçlarıyla beraber çalışabiliyor. Şu an 8 takımın tamamı ikinci alternatifi seçmiş durumda. Oyunculara yaptığımız bazı ek yardımlar daha var ki bunlar maddiyatın da ötesinde. Bizim oyuncularımızın hepsi birer fenomene dönüşmüş durumdalar. Baktığınız zaman sosyal medyada çok fazla takipçileri var, internetten yayınlar yapıyorlar ve gerçekten de iyi gelir sağlayabiliyorlar bu yayınlardan. Marka yönetimi ve iletişimle ilgili seminer çalışmaları yaparak sosyal medya davranış modelleri oluşturma yönünde kendilerini eğitiyoruz. Toplulukla iletişim halindeler ve biz de iletişim kalitesini arttırmaya yönelik çalışmalar yapıyoruz. Bu sayede kişisel gelişimlerini arttırmayı hedefliyoruz. Birçok spor dalında emin olun sporculara bu imkanlar sunulmuyor.

Peki alttan gelen takımlara ne gibi imkanlar sunuluyor?
TŞL ekosistemimizin en üst noktası olmasına rağmen kitlemizin tüm seviyeleri bizim için önemli. Şu an amatör kitlemiz için çok büyük bir üniversite ligi kuracağız. NBA-NCAA örneğinde olduğu gibi üniversite takımlarından çok iyi oyuncuların yetişeceğini ve TŞL'de kendilerine yer bulacaklarını düşünüyoruz. Üçüncü şahıslar tarafından yapılan turnuvaların sayısını arttırmak istiyoruz. Yani Riot Games dışında, turnuva yapmak isteyen insanlar bize gelsin ve kendilerine yardımcı olalım istiyoruz. Bu şirket olabilir, internet kafe olabilir, web sitesi olabilir, bir spor kulübü de olabilir. Hedefimiz bu yıl Türkiye'de yapılan League of Legends turnuvalarının sayısını arttırmak ve turnuvalara katılmak isteyen herkesin yarışabileceği olanaklar, destekler yaratmak.

eSpor oyuncularının emekli olduktan sonra devam edebileceği kariyer alternatifleri neler?
eSpor ekosistemi geliştikçe eski oyuncuların medya, takımlar ve partnerler tarafında yer alabileceği yeni pozisyonlar ve imkanlar doğacaktır. İleride profesyonel takım istihdam etmek isteyecek firmalar olacak ve eski oyuncular bu oluşumların içinde yer alacak profesyonel kadroları dolduracaklar. Güncel bir örnek vermek gerekirse BBC geçenlerde Dünya Finalleri'ni yayınladı ve yorumcu olarak da kendi standartlarına uygun sunum ve yorum yapacak eSporculara yöneldiler. Benzer bir durum ülkemizdeki kanallarda da yakın zamanda olacaktır ve bu firmalar ilk olarak eski oyunculara yönelecektir. Topluluk tarafından sevilen oyuncuların bu anlamda çok fazla şansı olduğunu düşünüyoruz. eSpor kendisini Türkiye'de de spor dalı olarak kabul ettirdi, gelinen noktada fırsatlar artarak ilerleyecektir.

Son olarak, yakın gelecekte bizi League of Legends ve Türkiye eSpor sahnesinde neler bekliyor?
eSpor severleri çok daha rekabetçi, çok daha kaliteli bir lig bekliyor. Yayın kalitemiz hiç olmadığı kadar iyi olacak. Etkinlik deneyimimiz oldukça arttı, neyin yapılıp neyin yapılmaması gerektiğini ekip olarak daha iyi biliyoruz. Oyuncuları nelerin mutlu ettiğini biliyoruz. İnsanların geldikleri zaman unutamayacakları eSpor etkinlikleri düzenlemek istiyoruz. -**DENIZ KIRCA**


ESPOR
LOL TV'DE
İZLENİR!
TWITCH.TV/RIOTGAMESTURKISH
LEAGUE OF LEGENDS
TELEVİZYONU
RIOT
GAMES



REKKLES

İsveç'in en gözü kara oyuncusu...

Sezon 4 Dünya Şampiyonası'nda Avrupa temsilcisi Fnatic, Çin temsilcisi OMG ile karşılaşıyor. Grup elemeleri aşamasındaki maçta bir saat geride kalmış, kilitlenen mücadelede OMG çok ufak bir farkla da olsa önde görünüyor.

Fnatic takımı ani bir baskın ile OMG üssüne dalıyor. *SoaZ* Nexus'u almaya çalışıyor ancak OMG oyuncusu *Loveling*'in üstün çabasıyla kısa sürede düşerek başarılı olamıyor. Sonrasında xPeke ve Cyanide Nexus'a saldırıyor. Bütün bu mücadele olup biterken *Rekkles*, ormanda ışınlanmaya çalışan *san*'ı alıyor. Artık OMG üssünün düşmesi an meselesi. Ancak *Gogoing* ve *Loveling* savunmaya devam ediyor. Fnatic, bir türlü Nexus'u yıkamıyor. Başarısız biten baskın sonrasında, orta koridorda, hemen OMG üssü girişinde bir takım savaşı gerçekleşiyor. Kıran kırana geçen savaşta OMG, Fnatic'e karşı üstünlük kurmayı başarıyor ve takım halinde düşen Fnatic maçı dramatik bir şekilde kaybediyor. Karşılaşma sonunda Fnatic'in 18 yaşındaki nişancısı daha fazla dayanamıyor ve gözyaşlarına boğuluyor...

Martin "Rekkles" Larsson'ın kazanma hırsını anlatmak için bu dramatik anı izlemek ve anlamak yeterli olacaktır. Çünkü profesyonel seviyede yer alan her oyuncu gibi o da bu basamakları kolaylıkla tırmanmadı ve bu şekilde yenilmeyi sindirememesini açıklayan oldukça etkileyici bir hikayesi var.

20 Eylül 1996 yılında İsveç'te dünyaya gelen **Martin "Rekkles" Larsson**'ın ilk tutkusu futbol olur. İyi bir futbolcu olma hayalleri taşırken 13 yaşında yaşadığı diz sakatlığı nedeniyle sportif hayatı çok erken bir safhada son bulur. Ameliyat sonrası rehabilitasyonla geçen bir yıllık dönemde bol bol boş vakti olan Rekkles, arkadaşlarının da yönlendirmesiyle League of Legends oynamaya başlar.

Bu dönemde oynadıkları maçlarda performansı ve istatistikleriyle kendisini hep ilk sıralarda bulur. SoloQ sistemi eklendikten sonra Rekkles ve arkadaşları arasındaki fark daha da belirginleşir. Bu dönemde profesyonel oyuncularla birlikte oynamaya başlar ve gösterdiği performansla bir üst seviyeye çıkabileceğini anlar.

> *"Solo Q geldikten sonra profesyonel oyunculara karşı oynamaya başladım. Bir süre sonra fark ettim ki profesyonel olmamama rağmen, en az onlar kadar iyi oynayabiliyordum."*

xPeke ve *Yellowstar*, Rekkles'ı keşfeden oyuncular olurlar ve kendisini Köln'deki Fnatic oyun evine davet ederler ancak tam anlamda profesyonel oyuncu olması ve Fnatic'e katılması zaman alacaktır. Hem küçük yaşı hem de devam eden okulu nedeniyle Rekkles kendisini tam olarak profesyonel seviyede görmez. Gene de sabırla bekler ve League of Legends oynamayı bırakmayarak yeteneklerini geliştirmeye devam eder. Yaklaşık bir yıllık kendini kanıtlama ve beklemeden sonra ailesinin de verdiği destekle Fnatic ile sözleşme imzalar. İlk profesyonel maçına Fnatic formasıyla 2012 yılında Dreamhack'e katılarak yer alır. Fnatic o dönemde Alliance ve Millenium'dan sonra gelmektedir. Rekkles'ın katılımı ile 2012 yılında takım olarak fark yarattıkları döneme girerler.

> *"Fnatic'e katıldıktan sonra kendime bir söz verdim. Sıkı çalışıp, ama gerçekten sıkı çalışıp kendimi herkese kanıtlayacaktım. Bu takımda olmayı hak ettiğimi herkese gösterecektim."*

Gösterir de... 2013 yılının Nisan ayında EU LCS'in en değerli oyuncusu seçilen Rekkles, Fnatic ve Alliance formasıyla iki Avrupa Şampiyonası Finali'nde boy göstermeyi başardı. Fnatic ile Avrupa Şampiyonluğu ve Sezon 5 Dünya Şampiyonası'nda yarı final oynama başarısını da daha şimdiden kariyerindeki altın sayfalara yazdırdı. Profesyonel kariyerinde pek çok yeni arkadaşlık da kuran ve nezaketiyle de akıllarda yer tutan genç oyuncunun bir sonraki hedefiyse şüphesiz Dünya Şampiyonluğu. Her turnuvada daha da ileriye giden takımıyla birlikte Rekkles'ın bu hayali gerçekleşebilecek mi önümüzdeki sezonlarda hep birlikte göreceğiz. -**Deniz Kırca**

"BU TAKIMDA OLMAYI HAK ETTİĞİMİ HERKESE GÖSTERECEKTİM."



TRANSFER GÜNLÜKLERİ

Kimler gitti, kimler geldi?



TRANSFER GÜNLÜĞÜ: TÜRKİYE

Yeni sezon öncesi takımlar kadrolarını netleştirmek için hummalı çalışmalara başladı. Değişen metayla birlikte bu yıl en çekişmeli maçları izleyeceğimiz Asya, Avrupa, Amerika ve Türkiye Şampiyonluk Liglerinde yer alan takımların son durumunu sizler için derledik.

DUMBLEDOGE DARK PASSAGE'A DOĞRU

Takımın iskeletini oluşturan **Elwind**, **Crystal**, **Naru** ve **Zeitnot** yeni sezonda da Dark Passage formasıyla mücadele edecek. 4 oyuncusuyla devam kararı alan takımın yollarını ayırdığı tek isim İspanyol destek oyuncusu **Rydle** oldu. Takımda yer aldığı dönemde tek başına yakalanmalarına aşina olduğumuz **Rydle**'ın yerine, daha uyumlu bir oyuncunun peşinde olan Dark Passage'ın 1 numaralı adayı, **Naru**'yla olan yakın dostluğuyla da bilinen 'taşıyıcı destek' **Dumbledoge**.

BEŞİKTAŞ SİL BAŞTAN!

Beşiktaş ile ilgili ilk bomba haber **Theokoles**'ten geldi. Tecrübeli oyuncunun emekliliğini açıklamasının ardından, takımın yabancı oyuncuları **nardeus** ve **Taikki** da resmi Facebook hesaplarından BJK'dan ayrıldıklarını açıkladı. Kontratları geçtiğimiz ay itibariyle sona eren **Dumbledoge** ve **avenuee** da takımdan ayrıldılar. Takım kaptanı **Thaldrin**'in

Türkiye Şampiyonluk Ligi de yeni sezon öncesi oldukça hareketli.



kalmasına kesin gözüyle bakılırken, takımın yeni kadrosunu kimlerin dolduracağı hakkında kesin bir bilgi şimdilik bulunmuyor.

HWA TAKIMI TAMAMEN DEĞİŞTİ!

HWA ekibi, takım koçu **XHR** ile yolların ayrıldığını duyurduktan kısa bir süre sonra, mevcut kadrosunu da dağıttığını açıkladı. Takımın eski oyuncularından **fabulous**, **Stomaged** ve **Superaze** şimdilik herhangi bir takımla anlaşmazken, **HolyPhoenix**, EU LCS Yükselme Ligi'nde yer alacak olan Huma adlı yeni takıma katılarak Avrupa arenasında boy gösterecek olan ilk Türk oyuncu oldu. Öte yandan HWA'nın yeni kadrosu da yavaş yavaş belli oluyor. Üst koridorda **Marshall** ve ormancı rolünde **Trixucator** yeni sezonda HWA'nın başarısı için oynayacak. Takımın kalanını kimlerin dolduracağı ise henüz belli değil.

TEAM TURQUALITY GÖZÜNÜ KORE'YE DİKTİ!

TT'den ilk ayrılık haberi bilindiği üzere **Revanche**'dan gelmişti. Takım yönetimi, **Xyraz** ve **Rawbin**'in de ayrılmasıyla açılan boşluğu Koreli oyuncularla kapatarak Türkiye Şampiyonluk Ligi'nde bir ilke imza attı. Üst koridorda **Fencer** ve ormanda **Reach** ile anlaşan TT'nin yeni koçu da **Lee Joon-seok** oldu. Böylece yeni sezonda TŞL Takımlarından birinde ilk kez Koreli bir takım koçu göreceğiz. Bu arada takımın nişancısının kim olacağı hâlâ belirsizliğini koruyor.

FERİT "WTCN" KARAKAYA VE ŞÜKRÜ "LELOUCH" ŞENTÜRK OYUNCULUĞU BIRAKTI!

Ferit "wtcn" Karakaya ve birlikte birçok ekipte aynı formayı paylaştığı Şükrü "Lelouch" Şentürk profesyonel oyunculuğu bıraktıklarını açıkladı. Türkiye'de olduça büyük bir fan kitlesi bulunan oyuncunun emeklilik haberi şaşkınlıkla karşılanırken, yakın zamanda yine espor ile alakalı projelerde kendisini görme ihtimalimiz olduğunu düşünüyoruz.

NA LCS HABERLERİ

TEAM SOLOMID YENİ KADRO KURUYOR

Yaz Mevsimi'ndeki performansı çok tartışılan ve Dünya Şampiyonası'nda grubunda sonuncu Team SoloMid'de kadro sil baştan değişti. İlk olarak **Dyrus**, **Santorin** ve **Lustboy**'un ayrılık haberleri geldi. **Dyrus** yayıncı olarak TSM'de kalmaya devam ederken, **Lustboy** ise Incredible Miracle adlı Kore takımının koçlarından biri oldu. Nişancı **WildTurtle** da yeni kurulan Immortals takımına transfer olunca TSM'de eski kadrodan yalnızca yıldız oyuncu **Bjergsen** kaldı. Ayrılık haberlerinin ardından takıma yeni katılan oyuncular da bir bir belli oldu. İlk büyük transfer ezeli rakip CLG'den yapıldı. Dört yıl gibi uzun bir süredir CLG'nin nişancılığını yapan **Doublelift**, herkesi şaşırtarak TSM'e transfer oldu. Resmi açıklama ortak karar sonucu oyuncunun transfer olduğu yönünde iken, **Doublelift** ise takımdan gönderildiğini söylüyor. Destek pozisyonu için başta KaSing alınsa da, Fnatic'ten **YellOwStaR**'ın takıma gelişiyle bu oyuncuyla yollar kısa sürede ayrıldı. Ormancı pozisyonu için SK Gaming ile kontratı sona eren ve Avrupa'daki en iyi ormancılar arasında gösterilen **Svenskeren** ile anlaşıldı. Yıldız oyuncuyu kadrosuna katmak için büyük uğraş veren TSM'in, transfer tamamlandıktan sonra H2K koçu tarafından oyuncuyu ayartmakla suçlandığını da belirtelim. IEM San Jose'de sahne alan yeni TSM kadrosu şu şekilde oldu: **Hauntzer, Svenskeren, Bjergsen, Doublelift, YellOwStaR**

CLOUD9'DA KADRO DEĞİŞİKLİĞİ

2015 Dünya Şampiyonası öncesi emekliye ayrılacağını açıklayan **LemonNation**, tamamen takımdan ayrılmak yerine, takımda koç olarak devam etmeye karar verdi. Öte yandan daha önce orta koridorda oynayan ve son zamanlarda ormancı rolüne geçen **Hai**, yeni sezondaysa takımın destek rolünde oynayacak. **Bunny FuFuu**'yu da yedek destek oyuncusu olarak transfer eden C9'da ormancı rolünü üstlenecek oyuncu, Team Impulse'un eski ormancısı **Rush**.


Ferit 'wtcn' Karakaya

YENİ TRANSFERLERLE BİRLİKTE LİGLERDEKİ GÜÇ DENGELERİ DE EPEY DEĞİŞECEĞE BENZİYOR.


Performansları sürekli eleştirilen TSM takımı neredeyse tamamen yeni bir kadro kurdu.

Böylece C9'un yeni kadrosu şöyle şekillenmiş oldu: **Balls, Rush, Incanati0n, Sneaky, Hai.**

TEAM LIQUID'DE DESTEK OYUNCUSU DEĞİŞİMİ

Team Liquid, Team Dragon Knights'da oynayan destek oyuncusu **Smoothie**'yi takıma transfer ettiğini duyurmuştu. Bir süre Team Liquid'in Challenger takımında oynayan oyuncu, Cloud 9'ın Challenger takımıyla da çalıştığını fakat aldığı kötü sonuçlar sonrasında Cloud9'dan vazgeçtiğini belirtti. Öte yandan üst koridor oyuncusu **Quas** davranış bozuklukları sebebiyle takımdan atıldı ve kısa bir süre sonra profesyonel oyunculuktan emekli olduğunu açıkladı. Üst koridorda açılan boşluğun kim tarafından doldurulacağı henüz netleşmediğinden, Team Liquid'in yeni sezonda kapatması gereken pek çok açığı olacağı öngörülüyor.

CLG'DEN ORTA KORİDOR'A TRANSFER

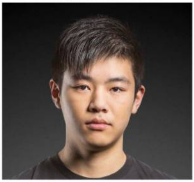
NA LCS'in son şampiyonu CLG, Dünya Şampiyonası'ndaki kötü performansından sonra **Pobelter**'ı gönderip yerine **Huhi**'yi transfer etti. Ancak takımdaki değişiklikler sadece **Pobelter** ile sınırlı kalmadı. Zira TSM'e katılan **Doublelift** ve gönderilen **Pobelter** sonrası takım koçu **Chris** de CLG'yle yollarını ayırmaya karar verdi. Açıklarını hızlıca dolduran CLG nişancı rolünde CLG Black takımından **Stixxay**'le devam etme kararı aldı. Ayrıca üst koridor oyuncusu **ZionSpartan** takımda kalmasına karşın isim değişikliğine gitti. Bundan böyle kendisini **Darshan** ismiyle izleyeceğiz.

SACRAMENTO KINGS'İN ORTAKLARINDAN BİRİ, TEAM COAST'U SATIN ALDI

NBA'in önde gelen takımlarından Sacramento Kings'in ortaklarından birisi, geçen yıl NA LCS'te yer alan takımlardan Team Coast'un LCS'e katılım hakkını satın alarak, **NRG** isminde yeni bir oluşum ile League of Legends arenasında yer alacağını duyurdu. Kadronun nişancı pozisyonu hariç korunduğu belirtilirken, anlaşmanın Avrupa'daki Team Dignitas örneğinde olduğu gibi 1 milyon dolara yakın bir ücret üzerinden yapıldığı tahmin ediliyor. Eski Origen koçu **Hermit**'in yönetiminde olacak takım kadrosu ise şu şekilde açıklandı: **Impact, Moon, GBM, Altec, KonKwon**

DÜNYA ŞAMPİYONU SKT BİLE YENİ SEZON ÖNCESİ KADROSUNU KORUMAYI BAŞARAMADI.

TSM gibi CLG de kadrosunu büyük ölçüde yenileyerek Yeni sezona güçlü bir giriş yapma niyetinde.





Huhi

EU LCS HABERLERİ

ORIGEN'DE BÜYÜK DEĞİŞİKLİK!

League of Legends Sezon 1'de Fnatic ile Dünya Şampiyonası'nı kazanan, uzun yıllar Fnatic formasıyla Avrupa'da büyük başarılara imza atan ve geçtiğimiz yıl kendi takımı Origen'i kuran orta koridor oyuncusu **xPeke**, Origen'in bundan sonra 6 kişilik bir takım olacağını duyurdu. Son zamanlarda takımın da yönetimiyle ilgilendiği için oyuna çok fazla vakit ayıramadığını ve bu durumun takımın performansını kötü etkileyeceğini düşündüğünü belirten **xPeke**, önümüzdeki sezonlarda da bu durumun devam edebileceğini düşündüğünü ve bir çözüm olarak iki orta koridor oyuncusunun değişmeli oynamasının işe yarayabileceğini söyledi. Takıma yeni katılan oyuncu ise Unicorns of Love ile yollarını ayıran, yeni nesil orta koridor oyuncularının en yeteneklilerinden biri: **PowerOfEvil**.

ROCCAT DAĞILDI!

Avrupa LCS'te mücadele eden Roccat, kadrosunda yer alan oyuncuları tamamen dağıttı. **Nukeduck**, **Jankos** ve **VandeR** takımdan ayrılırken, **MrRalleZ** ve **Steve** bir Yükselme Ligi takımına kiralandı.

H2K'DA BEKLENEN AYRILIK GERÇEKLEŞTİ

H2K'da Dünya Şampiyonası sonrası performansı yeterli görülmeyen **Loulex** ile yollar ayrıldı. **Loulex** yerine İsveçli oyuncu **betongJocke** takıma katıldı. **Kasing**'in boşalttığı destek koltuğuna da kimin oturacağı merak konusu.

FNATİC'TE BEKLENMEYEN AYRILIKLAR

Dünya Şampiyonası'nda oldukça başarılı bir performans sergilemelerine rağmen sonuna kadar gidemedikleri için hayal kırıklığına uğrayan genç Fnatic takımı gelecek sezon için kadrosunu korumayı başaramadı. **Huni** ve **Reignover**, maddi sebeplerden dolayı takımdan ayrılarak NA LCS'te yer alacak yeni takım Immortals'a



Dünya Şampiyonası'nda iyi bir performans gösteren Origen, kadrosunu büyük ölçüde korudu.


Edward Gaming

EDG transfer piyasasında nispeten sessiz kalan takımlardan oldu.


Faker


xPeke

katıldı. Kaptan **Yellowstar**'ın da TSM'e beklenmeyen transferi Fnatic'i şoka uğratsa da takımın yeni kadrosu hızlıca şekillendi. Ayrılan oyuncuların yerini gene Korelilerle dolduran EU LCS Şampiyonu, üst koridora **Gamsu**'yu ve ormancı rolüne **Spirit**'i transfer edip, destek boşluğunu da Alman oyuncu **NoXiAK**'la doldurdu.

UNICORNS OF LOVE'DA DEĞİŞİKLİKLER

Nişancı pozisyonunda oynayan **Vardags**'ın ayrılması sonrası, orta koridor oyuncusu **PowerOfEvil** ve orman oyuncusu **H0R0'**nun da takımdan ayrıldığını açıklandı. Takımın ormancı rolüne Gambit'ten tanıdığımız **Diamondprox**, nişancı rolüneyse bir dönem Fnatic'te forma giyen **Steelback** geldi. Yeni orta oyuncusunun ise **Fox** olacağı açıklandı.

ASYA HABERLERİ

SHR DİYE BİR TAKIM VARDI, O NE OLDU?

2014 yılının Dünya Şampiyonası finalisti **Star Horns Royal Club,** Mayıs ayında **Team King** adıyla kurulan yeni bir oluşum tarafından satın alındı. Finalist kadrodan takımda kalan **Cola, corn ve inSec** yeni kurulan ekipte yer almaya karar verirken, **Godlike** önderliğinde alttan gelen oyuncular **Royal Never Give Up** isimli yeni bir takım ile yollarına devam edecekler. Mayıs sonrası, ligde son sırada yer alan **Team King**'deki en önemli değişiklik destek rolündeki Koreli oyuncu **Zero**'nun takımdan ayrılması oldu. **Team King** destek rolü için henüz bir oyuncu ile anlaşmış değil. Ancak isim getiren transfer yapmaya niyetli yönetimin büyük isimlere yöneleceğini tahmin ediyoruz. **GorillA** ilk aklımıza gelen isimler arasında mesela.

EDWARD GAMING'DE DESTEK ROLÜ DEĞİŞİYOR MU?

PawN ve **Deft** gibi iki büyük yıldızı kadrosunda bulunduran Edward Gaming'in, kendileri için oldukça başarısız geçen Dünya Şampiyonası sonrasıda, **meiko** yerine daha etkili bir destek oyuncusu arayışı içinde olduğu konuşuluyor. Şimdilik konuyla ilgili kesin bir bilgi bulunmuyor.

OMG'DE "AMAN TANRIM"DEDİRTEN GELİŞMELER

2015 yılı Yaz Sezonu'nun en büyük hayal kırıklıklarından birisi güçlü kadrosuna rağmen 12 takımlı ligi yedinci sırada bitiren **OMG** takımı oldu. Bu başarısızlık sonrası kadroda revizyon bekliyorduk ama açıkçası bu kadarını tahmin etmemiştik. Çin'in çıkarttığı en büyük oyunculardan birisi olarak bilinen **Gogoing, LoveLing** ve **Cloud** 11 Eylül tarihinde emekliliklerini açıkladılar. Kadroda halen **Cool** ve **Uzi** gibi büyük isimleri barındıran takıma katılacak yeni oyuncular da belli oldu. Üst koridorda **xiyang** ve ormanda **juejue** ile anlaşıldı. Öte yandan yıldız oyuncu **Uzi**'ye gelen teklifler karşısında takımı ne yapacağını kestiremiyoruz. En son gelişmelerden sonra Uzi için **7.85 milyon dolar**lık bir bonservis bedelinin belirlendiği kulağımıza geldi.

VICI GAMING'DEN BOMBA HABERLER

Geçtiğimiz yıl Vici Gaming'in büyük bir çıkış yakalaması bekleniyordu. Ne var ki normal sezonu 6. sırada bitirerek beklentilerin uzağında kalan takımda, **Mata** takımdan ayrılıp Royal Never Give Up takımına giderken, orta koridora Easyhoon transfer edildi. Üst koridora geçebileceği konuşulan **DanDy** hala ormancı rolünde kalırken, destek rolü için **Duan**'la anlaşıldı. Bu yeni değişikliklerle birlikte daha başarılı bir sezon geçirmesi eklenen Vici neler yapacak birlikte göreceğiz.

SKT'DE BÜYÜK DEĞİŞİKLİKLER

Dünya Şampiyonası'nın en değerli oyuncusu seçilen ve pek çok kesimce dünyanın en iyi üst koridor oyuncusu olarak kabul edilen **Marin** SKT'den ayrılarak Çin'in LGD takımına katıldı. Aynı şekilde yedek orta oyuncusu **Easyhoon** ve **T0M**'un da takımdan ayrıldıkları açıklandı. **Faker**'ın sözleşmesini uzatan SKT'nin yeni kadrosundaki üst koridor oyuncusu **Duke,** yedek orta koridor oyuncusu ise **Scout** oldu.

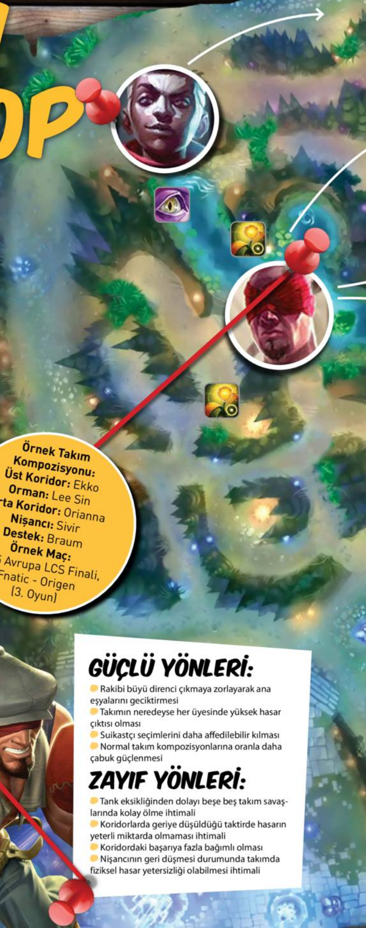

Marin

TAKIM OYUNU OP

League of Legends'da kazanmanın yolunun takım oyunundan geçtiğini defalarca tekrarladık. Ne kadar iyi oynuyor olsak da eğer takım arkadaşlarımızla aramızda iletişim problemleri varsa, oyunu kazanma şansımızın o kadar da yüksek olmadığını artık hepimiz biliyoruz. Bununla birlikte iletişimin daha seçim ekranında sağlıklı bir şekilde başlaması takımın kazanma şansını daha da fazla arttırıyor. Peki seçim ekranındaki iletişim sadece oyuncuların rollerini belirtmesiyle mi bitiyor?

Şampiyon seçim ekranında birbirine uyumlu seçimler yaparak oyun içerisinde gerçek bir uyum yakalamak çoğu zaman düşündüğümüzden daha önemli... Çoğu zaman takımların oyun içerisindeki konumları şampiyonların oyunun hangi aralığında güçlü olduğuna göre belirlenir. Buna göre, örneğin çoğunluğu oyunun sonlarında güçlenen şampiyonlardan oluşan bir takımın ilk dakikalarda geriye düştüğünde moralini bozmaması ve güçlü oldukları an gelene dek sabırlı oynamaları gerekir. Takım kompozisyonlarının doğru şekilde oluşturulmasıyla art arda kombolar yapılarak takım savaşlarının seyri bir anda değiştirilebilir. Kısacası doğru takım kompozisyonunu seçmek galibiyete giden yolda atılan ilk adımdır.

Gelin bu işi en iyi yapanların takım kompozisyonlarını nasıl seçtiğini öğrenelim!



Örnek Takım Kompozisyonu:
Üst Koridor: Ekko
Orman: Lee Sin
Orta Koridor: Orianna
Nişancı: Sivir
Destek: Braum
Örnek Maç:
2015 Avrupa LCS Finali, Fnatic - Origen (3. Oyun)

TAKIM PLANI #1 (ÇİFT YETENEK GÜCÜ)

Adından da rahatça anlaşılabileceği gibi bu kompozisyonun asıl mantığı iki adet yetenek gücü taşıyıcısı üzerine kurulmuş olması. Üst ve orta koridorda yüksek hasar verebilen yetenek gücü taşıyıcıları seçildiğinde, karşı takımın üzerinde özellikle büyü direnci veren eşyalar çıkmalarını gerektirecek bir baskı oluşmuş oluyor. Takımın nişancısı çok güçlü hale gelememiş olsa dahi rakip takımın neredeyse tüm üyelerine defansif bir eşya yapmayı zorunlu kılan bu sistem hem yüksek hasar potansiyeline sahip, hem de rakip üzerinde eşya dizilimlerine etki edecek kadar etkili. Nişancıyla birlikte 3 adet hasar kaynağına sahip olan takıma karşı savaşılırken de tam bir odak noktası oluşturmak oldukça zor.

GÜÇLÜ YÖNLERİ:

- Rakibi büyü direnci çıkmaya zorlayarak ana eşyalarını geciktirmesi
- Takımın neredeyse her üyesinde yüksek hasar çıktısı olması
- Suikastçı seçimlerini daha affedilebilir kılması
- Normal takım kompozisyonlarına oranla daha çabuk güçlenmesi

ZAYIF YÖNLERİ:

- Tank eksikliğinden dolayı beşe beş takım savaşlarında kolay ölme ihtimali
- Koridorlarda geriye düşüldüğü taktirde hasarın yeterli miktarda olmaması ihtimali
- Koridordaki başarıya fazla bağımlı olması
- Nişancının geri düşmesi durumunda takımda fiziksel hasar yetersizliği olabilmesi ihtimali



PÜF NOKTALARI:

Koridor aşamasında oyuncuların agresif oynaması ve rakipleri karşısında bir şekilde üstünlük kurabilmesi gerekir. Eğer yetenek gücü taşıyıcıları rakiplerinden daha güçlü bir konuma gelirse takım savaşlarına geçilebilir ya da ufak çatışmalar için ormancı çağırılabilir. Bir kez öne geçildiğinde rakibin üzerindeki baskı sürekli arttırılmalıdır, eğer karşı tarafın yeterince tank olmasına izin verilirse kompozisyonun ana amacı ters tepecektir.

Karşı takımın ormancısı özellikle üst koridorda kırılgan bir şampiyon olacağı için oraya daha fazla uğramak isteyecektir. Takımın orman oyuncusu gerektiğinde karşı baskınlar yapabilmek için her zaman hazır olmalı ve çok sayıda totem (ya da keşiftaşı) alarak koridor oyuncuları için de totem atmalıdır. Bu sayede taşıyıcı roldeki şampiyonlar daha çabuk hasar eşyaları alabilir ve güç noktalarına daha erken varırlar. Takım savaşlarında karşı takımın kendilerini dürtmesine izin vermeden rakip taşıyıcılara mümkün olduğunca çok hasar vermek gerekir. Rakibin ön safı yeterince hızlı erimezse rakip taşıyıcı, takımı kolayca temizleyebileceğinden gerekirse geri çekilmeye hazır olunması gerekir.

TAVSİYE EDİLEN ŞAMPİYONLAR:
Orta koridorda bir suikastçı, üst koridorda ise daha çok kitle kontrole ve alan kontrolüne uygun bir yetenek gücü taşıyıcısı seçilebilir ya da bu seçim tam ters şekilde yapılabilir. Nişancı, fiziksel hasar potansiyeli yüksek olacak şekilde seçilmelidir. Şampiyonlar daha çok oyunun ortalarında güçlü olanlardan seçilirse takımın saldırmak istediği ana en uygun zamanda en güçlü anlarını yaşıyor olurlar. Orman ve destek şampiyonları kitle kontrolü yüksek şekilde seçilirse en uygun kompozisyon ortaya çıkar.



TAKIM PLANI #2 (TAKIM BASKINI)

Bu takım kompozisyonunda kilit nokta haritanın herhangi bir noktasında çıkan bir çatışmaya tüm takım üyelerinin hızlıca katılabilmesidir. Takımda iki adet Işınlanma büyüsünün alındığı çoğu kompozisyon buna bir örnek sayılabilir. Genellikle alt koridorda başlayan savaşlarda takımların hızlıca en yakın toteme ya da minyona Işınlanması ya da global ultilerini kullanarak takım arkadaşlarının imdadına yetişmesi sıklıkla görülür. Genellikle bol kanlı maçlara sebebiyet veren bir dizilimdir. En ufak değiş tokuşların bile bir anda büyük takım savaşlarına dönüşmesi ihtimalini yanında getirir.

Örnek Takım Kompozisyonu:
Üst Koridor: Shen
Orman: Rek'Sai
Orta Koridor: Twisted Fate
Nişancı: Jinx
Destek: Tahm Kench
Örnek Maç:
2015 Dünya Şampiyonası Çeyrek Finalleri, EDG - Fnatic (1. Oyun)

GÜÇLÜ YÖNLERİ:

- Takım arkadaşlarıyla hızlı bir şekilde bir araya toplanabilme
- Harita üzerinde ekstra kontrol sağlaması
- Karşı takımda oluşan baskıyla birlikte daha pasif davranan koridorlarda oynayabilme
- Tarafsız canavarların kontrolünde ormancıya sağlanan kolaylık

ZAYIF YÖNLERİ:

- Orta koridor oyuncusunun Işınlanma büyüsü alarak bir sihirdar büyüsünden vazgeçmek zorunda kalması
- Yanlış kullanılan Işınlanma ve global ultilerin savaşları takımın aleyhine de döndürebilecek olması
- Yeterince önemli olmayan hedefler için yer değişimi yapan şampiyonun kendi koridorunu boş bırakması



ÇALILARI DAİMA TOTEM VAR MI DİYE KONTROL ET!

PÜF NOKTALARI:

Hangi savaşlara katılmak istendiği çok iyi seçilmelidir. Işınlanma büyüsü yüksek bir bekleme süresine sahip olduğundan yanlış bir zamanda kullanılırsa uzun bir süre boyunca karşı takımın üzerinden büyük bir baskı kalkmış olur.
Işınlanma büyüsünün kullanılacağı yer iyi seçilmelidir. Takımdan çok uzağa ışınlanmak tek başına kalma ya da savaşa yetişememe riskini doğuracağı gibi, savaşın tam ortasına ışınlanmak da bir anda tüm gözlerin üzerinize dönmesine sebep olabilir.
Global ultiler ve Işınlanma büyüsü kullanılmadan önce işaret verilmeli, takım arkadaşları durumdan haberdar edilmelidir. Aynı doğrultuda ilerlenmediğinde takım savaşları büyük kaoslara dönüşebilir.
Sadece büyük savaşlarda değil, ikiye iki ya da üçe üç çatışmalarda da global ultiler ve Işınlanma kullanılarak avantaj sağlanabilir.
Büyülerin bekleme süresini fazla düşünerek hiç kullanmamak da yanlıştır.

TAVSİYE EDİLEN ŞAMPİYONLAR:
Bu takım kompozisyonunu oluşturacak şampiyonları seçerken göz önüne alınması gereken temel nokta takım savaşlarında işe yarayacak seçimler yapmak. Kitle kontrol yetenekleri olan şampiyonlar bu iş için ideal. Orta koridorda Twisted Fate gibi global bir ultiye sahip şampiyonlar seçilerek ikinci Işınlanma büyüsünün gerekliliğinden kurtulabilinir. Neredeyse her takım kompozisyonunda doğru sihirdar büyüleriyle bu oyun tarzı benimsenebilir.



TAKIM PLANI #3 (JUGGER'MAW)

Adından da anlaşılabileceği gibi bu kompozisyonun ana elementi Nişancı rolünde seçilen Kog'Maw. Peki tüm takım kompozisyonunu tek bir rolün üzerine kurma fikri neden? Bu noktada Kog'Maw'ın onu diğer nişancılardan ayıran yetenek seti devreye giriyor. Ultisi sayesinde çok uzun mesafelerden hasar verebilen Kog'Maw aynı zamanda nişancıların içinde yetenek gücünü de aktif şekilde kullanan az sayıdaki şampiyondan biri. Oyunlardaki genel sorunu kaçışı olmaması ve belli eşyalara bağımlı olması olduğundan bu handikapları takımı tarafından kapatıldığında karşı takımın tamamı için çok büyük bir tehdide dönüşüyor. Bu kompozisyonun en iyi uygulamasını LCK'da yer alan takımlardan GE Tigers'dan (Şu anda KOO Tigers adıyla oynuyorlar) izledik. Şu anki meta için çok uygun olmasa ve doğru oynanması oldukça zorlu olsa da Jugger'maw kompozisyonunun gücü inkar edilemez.
Jugger'maw temelde takımdaki nişancıyı koru felsefesinin bir adım öteye geçmiş halidir. Kompozisyonun uygulanması için çok iyi bir takım içi iletişim gerekir.

Örnek Takım Kompozisyonu:
Üst Koridor: Lulu
Orman: Lee Sin/Gragas
Orta Koridor: LeBlanc
Nişancı: Kog'Maw
Destek: Nami
Örnek Maç: 2015 LCK Bahar Dönemi, GE Tigers - KT Rolster (1. Oyun)

ALT KORİDORA YAKIN OYNAMAYA ÇALIŞ!

PÜF NOKTALARI:

Karşı takımın agresif davrandığı zamanlarda Kog'Maw'ın uzaktan dürterken geri çekilmesi gerekir. Hiçbir zaman karşı takımın şampiyonları doğrudan Kog'Maw'ın üzerine saldıramamalıdır. Bu noktada destek, orman ve üst koridor şampiyonları tüm dikkatlerini nişancıyı korumaya ve güvenli bir şekilde gerilemeye vermesi gerekir. Kalkan verebilen, kitle kontrolü olan ve rakipleri kendinden uzaklaştırabilen şampiyonların tercih edilme sebebi bu geri çekilme aşamasıdır.
Kog'Maw Üçlü Kuvvet'i aldıktan sonra takım bir araya gelmeli ve kuleleri kuşatmaya başlamalıdır. Bu noktada da öncelik nişancının korunması olmalıdır. Kog'Maw uzun mesafeli atışlarıyla kuleleri hızlıca indirirken bir yandan da ultisiyle rakip şampiyonları taciz etmeye devam etmelidir.
Mavi güçlendirmeler orta koridordan ziyade nişancıya bırakılabilir.

TAVSİYE EDİLEN ŞAMPİYONLAR:
Bu kompozisyonu uygulamak için seçilebilecek şampiyonlar oldukça kısıtlıdır. Kog'Maw'ı koruyabilecek olan en uygun şampiyonların seçilmesi ve orta koridorda bir suikastçı alınmasıyla takım kompozisyonu tamamlanır.

GÜÇLÜ YÖNLERİ:

- Oyunun ortalarından itibaren hem kule kuşatmalarında hem de savaşlarda büyük hasar potansiyeli oluşturması
- Uzun mesafeden dürtme özelliğiyle savaşlardan önce rakibin canını azaltma
- Yüksek hareket hızı ve geri çekilme potansiyeliyle tehlikeli durumlardan kaçabilme olanağını arttırma

ZAYIF YÖNLERİ:

- Tüm odak nişancı üzerinde olduğundan hataya yer vermemesi. Nişancı ölürse savaş kaybedilir.
- Şampiyon seçimlerinde çok fazla seçenek sunmayışı
- Kog'Maw'ın ilk eşyalarını bitirene dek çok zayıf bir varlık göstermesi sebebiyle oyunun başlarının çok zorlu geçmesi


KORİDORU İTİYORSAN MUTLAKA TOTEM AL!
ALT KORİDORA BASKINA GİTMEYİ UNUTMA!
NEHRİ HER ZAMAN TOTEMLİ TUT!
OYUN BOYUNCA ÖNCELİĞİN KOG'MAW'I KORUMAK OLSUN!



PÜF NOKTALARI:

Oyunun başlarında çok fazla risk almadan oy-
namak gerekiyor. Ana amaç yüksek hasar çıktısı
verecek olan şampiyonların ana eşyalarına en
kısa sürede ulaşabilmesi. Bu süreden önce takım
savaşlarına girmek ya da bir araya toplanıp bir
objektifi almaya çalışmak büyük ihtimalle başarı-
sızlıkla sonuçlanacaktır.
Karşı takımla doğrudan doğruya temasa geçilme-
mesi gerekir. Savaşlardan önce ileri geri yaparak
karşı takımın tüm üyeleri mümkün olduğunca az
canla bırakılmalı ve gerekirse takım savaşına daha
sonra girilmeli. Bu kompozisyonun asıl gücü uzak-
tan dürtmeye dayalı olduğundan bunu yapmad-
na girilen savaşlarda çok güçsüz kalınacaktır.
Rakip takımın Işınlan büyüsüne ve global ultile-
rine çok dikkat edilmeli. Eğer rakip takım, hasar
gücü yüksek ama kırılgan olan şampiyonlara ko-
layca ulaşabilirse kuşatma kompozisyonunun sa-
vaşı kazanma ihtimali tamamen biter. Bu yüzden
uzaktan dürten şampiyonlar çok iyi korunmalı ve
gerektiğinde geri çekilmeye hazır olmalıdır.

TAVSİYE EDİLEN ŞAMPİYONLAR:
Önemli olan nokta uzaktan dürtme potansiyeline
sahip ve yüksek hasar çıktısı olan şampiyonları
seçmek. Özellikle nişancı ve orta koridorda bu
tarz şampiyonlar daha kolay bulunurken üst
koridor için de benzer özelliklere sahip bir seçim
uygun olabilir. Orman ve destek şampiyonlarının
takımını koruyabilecek özellikte olması da takım
kompozisyonunu uygun şekilde tamamlayan
seçimler olacaktır. Takımda en az bir adet tank
bulunması ya da dostlarına kalkan yapabilen bir
şampiyonun varlığı da oldukça işe yarar.

TAKIM PLANI #4 (KUŞATMA)

Örnek Takım Kompozisyonu:
Üst Koridor: Lulu
Orman: Gragas
Orta Koridor: Jayce
Nişancı: Varus
Destek: Janna
Örnek Maç: 2015 Avrupa LCS Yaz Dönemi, 5. Hafta, UOL - Origen

Kuşatma kompozisyonları yüksek risk yüksek kazanç felsefesine göre kurulur. Riskli olmasının sebebi bir kez geriye düştüklerinde oyuna yeniden dahil olmalarının çok zor olmasıyken, yüksek kazançlı olmalarının sebebi bir kez öne geçtiklerinde karşı takımın geri dönmesini çok zor hale getirmeleridir. Bu kompozisyon tamamen rakibi uzaktan dürtebilen, menzilli ve kuleleri hızlı bir şekilde alabilen şampiyonlardan kuruludur. Ana amaç oyunun 25-35. dakikalar arasında bitirilmesidir. Menzili yüksek şampiyonlar ilk ana eşyalarını aldıkları andan itibaren takım olarak bir araya toplanır ve kuleleri kuşatmaya başlarlar. Yüksek menzil ve hasarlarından dolayı rakip takımı sürekli uzaktan dürterek kulelerine kadar çekilmelerine sebep olur ve kuleyi yavaş yavaş eritirken rakiplerini de dürtmeye devam ederler. Eğer bu işi doğru yapabilirlerse rakip kendilerine karşı koyamayacak kadar düşük canla kalıp kuleyi terk etmek zorunda kalır ve bir kartopu etkisi başlayarak avantajı kuşatma kompozisyonuna bırakmış olur.

GÜÇLÜ YÖNLERİ:

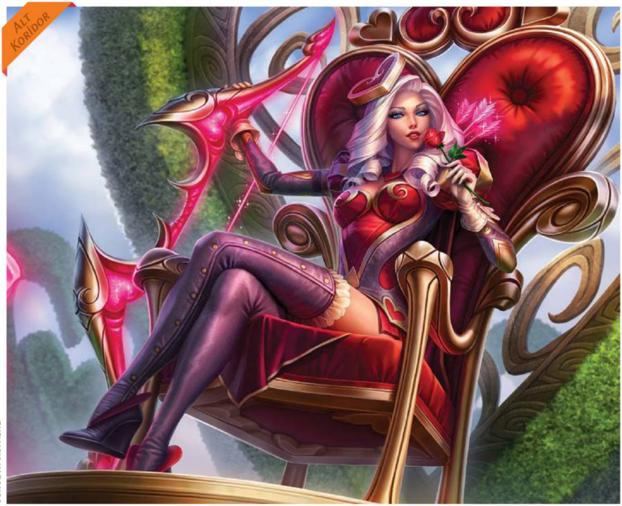
- Çok yüksek dürtme potansiyeli
- Rakibin hareketlerini kısıtlayacak derecede fazla hasar çıktısı
- Global hedefler üzerinde güçlü üstünlük
- Yüksek kartopu etkisi potansiyeli

ZAYIF YÖNLERİ:

- Eğer oyunun erken saflarında geriye düşerse tekrar toparlaması çok zor bir kompozisyon
- Uzun menzilli taşıyıcıların hasarlarının yeterli seviyede olması gerekli, rakip takımın odaklanacağı yerler çok bariz
- Ağır kitle kontrole sahip saldırı kompozisyonları karşısında zayıf kalabiliyor
- Arkadan ya da yanlardan gelen baskınlara karşı nispeten savunmasız bir takım düzeni var







GÖNÜL AVCISI *ASHE*

ASHE

AYAZ OKÇU

Tüm dünya bir ultiye bağlı

Ashe alt koridorda görmeye çok sık alışık olduğumuz bir şampiyon değildi. Daha çok acemi oyuncular için uygun olan bu şampiyonun yetenek seti güncel metaya pek uymuyordu. Ne var ki Riot sonunda nişancılara da biraz sevgi göstermeye başladığında bu eski şampiyonu da gördü ve onu metaya uygun hale getirdi. Böylece Ashe'in tüm yetenek seti baştan sona yenilendi ve eski halinden fazla ödün verilmeden dereceli oyunlarda bile görülebilecek bir güç haline getirildi. Oynayış tarzı eskisine oranla fazla değişmese de akılda bulundurulması gereken birkaç yeni püf noktası var. Gelin Ayaz Okçu'nun yeni haline derinlemesine bir bakalım.

Ashe'in pasif özelliğiyle gelen yavaşlatma etkisini koridordaki hasar değiş tokuşlarında rakibinize fazladan bir normal vuruş yapmak için kullanabilirsiniz. Aynı zamanda bu pasif size baskınlarda rakibinizin kaçışını engellemek ya da kendi kaçışınızı kolaylaştırmak konusunda oldukça yardımcı olacaktır. Pasifin uygulandığı rakiplere yaptığı saldırıların kritik vurması sayesinde, oyun ilerledikçe her vuruşunuz daha çok can yakacaktır. Pasifle ilgili dikkat edilmesi gereken şey yavaşlatma etkisinin özellikle oyunun başlarında çok fazla olmaması. Dolayısıyla buna çok bel bağlamamak gerekiyor.

Q yeteneğini yeterli odak yükü biriktirdiğinizde saldırılarınızı ok yağmuruna dönüştürüyor. Bu yeteneği fırsat buldukça kullanarak rakibinizle gireceğiniz takaslardan büyük oranda kazançlı çıkabilirsiniz. Bekleme süresinin de olmamasını kendi avantajınıza kullanmak adına bolca normal saldırı yapıp, Q'yu her fırsatta rakibin üzerinde kullanın.

W özellikle koridorda ve kule kuşatmalarında rakipleri dürtmenin en iyi yolu olduğundan bol bol kullanılması gerekir. Bekleme süresi özellikle seviyesi ilerledikçe oldukça düştüğü için giderek daha fazla atmak mümkün ama bir yandan da mana göstergesine dikkat etmek gerekiyor. E yeteneği de mana harcamamasına rağmen oldukça uzun bir bekleme süresine sahip, bu yüzden rastgele etrafa kuşlar göndermektense toteminizin olmadığı anlarda kullanmak daha doğru olacaktır.

Ultiniziyse ormancınızın yaklaştığını gördüğünüzde baskını hazırlamak için, kule altında saldırıya uğramak üzereyken ya da başka bir koridora yardımcı olmak için rahatça kullanılabilirsiniz. Takım savaşlarında rakip taşıyıcıları geçici olarak devre dışı bırakabilir ya da takımınızın ihtiyaç duyduğu saldırı ögesi bile olabilirsiniz. Yalnız unutmayın ki ultinin bekleme süresi oldukça uzun. Bu yüzden bir kez ultinizi kullanmaya karar verdiğinizde bunun gerçekten doğru an olduğuna emin olmak istersiniz.



KABİLİYET DAĞITIMI



YETENEK YÜKSELTME SIRASI



RÜNLER	
GELİŞMİŞ SALDIRI GÜCÜ X9 +0,95 saldırı gücü	**GELİŞMİŞ SALDIRI HIZI X3** +%4,5 saldırı hızı
GELİŞMİŞ ZIRH X9 +1 zırh	**GELİŞMİŞ BÜYÜ DİRENCİ X9** +1,34 büyü direnci

EŞYALAR			
BAŞLANGIÇ	ASIL EŞYALAR	OYUN ORTASI	OYUN SONU
Doran'ın Kılıcı	Canbiçen	Savaşçı Çizmeleri	Cıva Yatağan
Can İksiri	Bombardıman Topu	Ebedi Kılıç	Dominik Efendi'nin Hürmetleri

ARTILAR
- Pasif yavaşlatması sayesinde bir kere tuttuğu rakibini kolay kolay bırakmıyor.
- Uzun menzille uzaktan rakibi dürtme şansı
- Ultisiyle savaş başlatabilmesi

EKSİLER
- Kaçış yeteneği olmadığından çok kırılgan
- Bekleme süreleri uzun
- Çok iyi pozisyon alınarak oynanmalı

"ASHE BİR KEZ ÖNE GEÇTİĞİNDE DÜŞMANLARININ KAÇMASI ÇOK ZOR BİR HAL ALIYOR"



YETENEKLER

BUZ ATIŞI: Ashe'in saldırıları hedefi yavaşlatır ve yavaşlayan hedeflere verilen hasarı arttırır.

PÜRDİKKAT: Ashe saldırı yaptıkça Odak biriktirir. Pürdikkat etkinleştirildiğinde bütün Odak yüklerini harcayarak Ashe'in normal saldırısını güçlü bir ok yağmuruna dönüştürür.

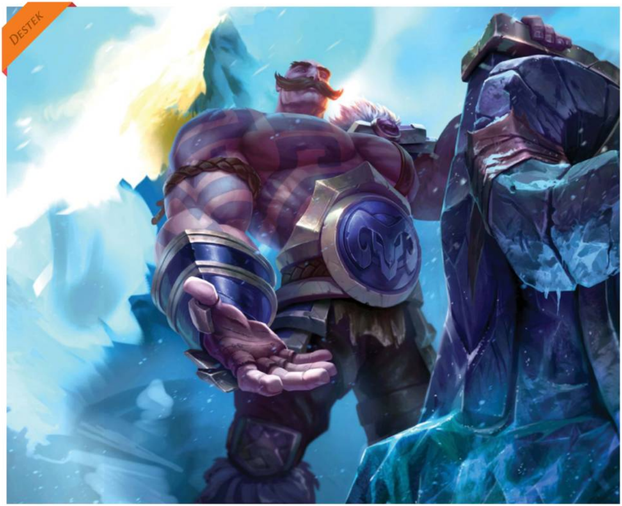
YAYLIM ATEŞİ: Ashe, ilerledikçe yayılan ve fazladan hasar veren 9 ok fırlatır. Ayrıca Buz Atışı etkisi uygular. Rakipler, Yaylım Ateşi'nden gelen okları engelleyebilir, ancak yalnızca ilkinden hasar alır.

ŞAHİN ATIŞI: Ashe, Şahin Ruhu'nu haritanın herhangi bir yerine keşif görevine gönderebilir.

BÜYÜLÜ KRİSTAL OK: Ashe düz bir hatta buzdan bir ok atar. Ok rakip bir şampiyona çarparsa, hasar verir ve şampiyonun en fazla 3,5 saniye sersemlemesine neden olur. Bu arada çevredeki birimler de hasar alarak yavaşlar.



Ashe oynarken en önemli şey iyi pozisyon alabilmek.



BRAUM

FRELJORD'UN YÜREĞİ

Arkamda güvendesiniz

Oyundaki en erkeksi, en maço, dışarıdan en kaslı, içeriden en yumuşak şampiyon Braum'u sevmeyen var mıdır? Sevilmeyecek bir yanı yok ki! Sizin yerinize hasar alıyor, düşmanlarını buz kesiyor, önünüze atlayıp en tehlikeli yetenekleri sizler için savuşturuyor! Tüm bunları yaptıktan sonra da bir kahkaha patlatıyor. Braum sevilmeyecek adam mı yahu?

Oyundaki en güçlü destek oyuncularından biri olan Braum'da ustalaşmak için bilinmesi gereken ilk şey yeteneklerini doğru zamanlarda kullanmanın kilit nokta olduğu. Rakip şampiyonların kitle kontrolleri de dahil tüm hasarlarını engelleyebilen E yeteneğinin doğru kullanımı genellikle ölümle yaşam arasındaki farkı oluşturduğundan buna çok dikkat edilmeli. Aynı şekilde Q yeteneğiyle rakipleri yavaşlatmanın ve üzerlerine bir pasif yükü bırakmanın etkisi öyle büyük ki, rakiplerinizi koridordan dahi itebilirsiniz. Ama sadece doğru zamanlama ile oynarsanız.

Ultisi hem saldırı hem de savunma amaçlı kullanılabildiği ve alan etkili olduğu için takım savaşlarında çok çok önemli bir yer kaplıyor. Mümkünse rakiplerinizi tek sıra halinde ya da bir arada bulundukları orman koridorlarında sıkıştırmaya çalışın, bu sayede ultinizi hepsine tutturma olasılığınız artacaktır. Savaş başladığında Braum'un ana görevi kendi taşıyıcı arkadaşlarını korumak ve onların yerine hasar alıp mümkün olduğunca ayakta tutmaya çalışmaktır. Bu bakımdan genellikle ön saflarda olacaksınız ama unutmayın, arkanıza sızan rakiplere karşı da W yeteneğini kullanarak ihtiyacı olan takım arkadaşınıza hızla yardıma gidebilisiniz.

Braum'un pasif yükü çok büyük bir baskı yaratabilir. Koridorda nişancınızla iyi anlaşarak yaptığınız iki vuruş rakiplerinizin sersemleme yememek için geriye çekilmesine yol açacaktır. Bu avantajı yakaladığınızda minyonlarla aralarına girerek onları mümkün olduğu kadar rahatsız etmeye çalışın. Ama unutmayın, eğer nişancınızla aranızda iyi bir uyum yoksa yaptığınız agresif hareketler misliyle cezalandırılabilir.

E yeteneğini kullanmak için karşı takımdaki destek oyuncusunun kitle kontrol yeteneklerini kullanmasını bekleyerek bir taşla iki kuş vurabilirsiniz. Bu sayede karşı takımdaki saldırı özelliklerini bekleme süresine sokabileceğiniz gibi nişancınızın da sersemleme yeme riskini sıfıra indirebilirsiniz. Özellikle rakiplerinizin agresif davrandığı anlarda kullandıkları yeteneklere dikkat edin ve bekleme süresi yüksek yeteneklerini boşa kullandıklarında onları pişman edin. Elinizin altında Frejlord'un Yüreği varken nişancınızı tutabilene aşk olsun!



KABİLİYET DAĞITIMI



YETENEK YÜKSELTME SIRASI

Q → E → W → Q → Q → R → Q → E → Q

E → R → E → E → W → W → R → W → W

RÜNLER	
GELİŞMİŞ ZIRH X9 +0,91 zırh	**GELİŞMİŞ CAN X3** +26 can
GELİŞMİŞ CAN ARTIŞI X9 seviye başına +1,33 can	**GELİŞMİŞ BÜYÜ DİRENCİ X9** +1,34 büyü direnci

EŞYALAR	BAŞLANGIÇ	ASIL EŞYALAR	OYUN ORTASI	OYUN SONU
	Yadigâr Kalkan	Donmuş Yürek	Gezgin Çizmesi	Demir Solari'nin Broşu
	Can İksiri x3	Dağın Sureti	Yakut Keşiftaşı	Görkemli Zafer

ARTILAR
- Harika bir tank
- Taşıyıcılarına eşsiz bir koruma sağlıyor
- Pasifi büyük bir baskı yaratıyor

EKSİLER
- Kısa menzilli olduğundan koridorda çok dürtülebilir
- Savaşlarda hep önde durduğundan çok ölüyor
- Geriye düşerse tank özellikleri çok etkili olmayabiliyor

"BRAUM DEFANSİF ANLAMDA ALINABİLECEK EN İYİ DESTEK ŞAMPİYONU"



YETENEKLER

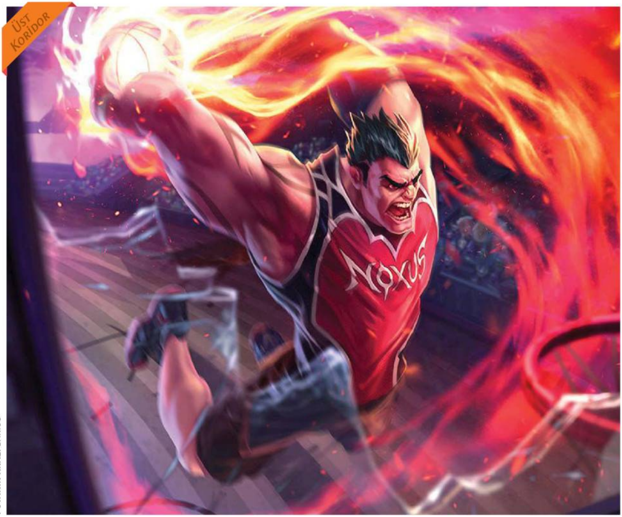
MEYDAN DAYAĞI: Braum, yaptığı normal saldırılarla veya Buz Yanığı ile rakipleri üzerinde Meydan Dayağı yükleri biriktirir. Braum ve dostları normal saldırılar yaparak yük biriktirmeye devam eder, üstünde dört yük biriken hedefler sersemler.

BUZ YANIĞI: Braum kalkanından buz parçaları fırlatarak, rakiplerini yavaşlatıp onlara büyü hasarı verir. Bir adet Meydan Dayağı yükü ekler.

YETTİM GARİ: Braum dost bir şampiyona ya da minyona doğru atılır. Hedefine ulaştığında, hem Braum hem de dost birim birkaç saniyeliğine Zırh ve Büyü Direnci kazanır.

KAPI GİBİ: Braum birkaç saniye boyunca kalkanını belli bir yöne doğru tutarak ona yönelen tüm atışların yolunu keser. Bu atışlar Braum'a isabet ederek yok olur. Braum bu yönden gelen ilk saldırının tüm hasarını ortadan kaldırır, sonrakilerin de hasarını azaltır.

FRELJORD KARŞILAŞMASI: Braum kalkanını yere vurur. Önündeki hattın üstünde ve yakınında duran rakipler havaya savrulur. Yetenek yerde, rakipleri yavaşlatan bir çatlak bırakır.



POTANIN KRALI *DARIUS*

DARIUS

NOXUS'UN ELİ

Smaç kralının önünde eğilin!

Üzerinize doğru geldiğini gördüğünüzde arkanıza bakmadan kaçacağınız bazı şampiyonlar vardır. İşte o şampiyonların başında Darius geliyor. Elinde koca baltasıyla (ya da potasıyla), size kelimenin tam anlamıyla kan ağlatmak için peşinizde koşarken tek düşündüğünüz şey kaçmak olmalıdır. Yoksa göz açıp kapayıncaya dek sizi tutup yanına çeker, kendi etrafında bir tur atıp bir güzel yaralar, sonra da ortadan ikiye bölüverir.

Darius'u bu denli güçlü kılan şey şüphesiz pasifinden gelen kanama özelliği. Her normal saldırısında rakibinin canını yavaş yavaş azaltan bir yük biriktiren bu özelliği, koridorda sık sık rakibiyle değiş tokuşa girmesi için yeterli bir sebep. Rakiplerini öldüremese bile çatışma bittiğinde canlarını azalmaya devam edeceği için koridorda yavaş yavaş bir üstünlük kuracaktır. Bu büyük avantajlı değiş tokuşları yüzünden Darius genellikle agresif bir oyun stiliyle özdeşleşmiştir. Böylesi kan seven bir şampiyonu da doğru oynama şekli agresif olmalıdır zaten.

Değiş tokuşlarda ve savaşlarda Darius'un en fazla işine yarayan yeteneği olan Q, baltasını bir çember şeklinde çevirerek menziline giren herkese vurmasını sağlar. Bu yeteneğin kısa bir bekleme aralığı olduğunu ve baltanın sapına denk gelen rakiplerin daha az hasar aldığını akılda bulundurarak stratejik şekilde kullanmak çok önemli. Aynı zamanda Q yeteneği Darius'a can da kazandırdığı için normal bir vuruştan iki kat fazla fayda sağlar. E ile yanınıza çektiğiniz rakibinizin sizden kaçmaya çalışacağını hesap ederek Q'nun çemberini doğru şekilde tutturabilirsiniz.

Normal vuruşları daha da ölümcül hale getirmek ve rakibinizin kaçmasını engellemek için W'yu, kazanacağınızı düşündüğünüz bir değiş tokuşun sonlarına doğru kullanın. Bu sayede rakibiniz yavaşlayacak ve size fazladan bir ya da iki normal saldırı yapabilme imkanı tanıyacaktır. Canını yeterince indirebildiğiniz rakiplerinizin üzerinde ultinizi kullanmaktan çekinmeyin. Çoğunlukla ulti tarafından öldürülmeseler bile üzerlerine birikmiş kan yükleri onları öldürmeye yetecektir.

Darius'un ultisi hem teke tek dövüşlerde hem de takım savaşlarında çok önemli bir yer kaplar. Rakibe öldürücü vuruşu yaptığında bekleme süresi resetlenen ultiyi takım savaşlarında son anda kullanarak rakibi öldürmeye çalışın. Fakat özellikle bire bir dövüşlerde ille ultiyi resetleyeceğim diye düşünerek son ana kadar beklemek gerek yoksa rakibi elinizden kaçırabilirsiniz. Biraz pratikten sonra Darius epey kolaylaşıyor.



KABİLİYET DAĞITIMI



YETENEK YÜKSELTME SIRASI



RÜNLER	
GELİŞMİŞ ZIRH DELME X9 +1,28 zırh delme	**GELİŞMİŞ SALDIRI GÜCÜ X3** +2,25 saldırı gücü
GELİŞMİŞ ZIRH X9 +1 zırh	**GELİŞMİŞ BÜYÜ DİRENCİNDE ARTIŞ X9** seviye başına +0,16 b.d.

EŞYALAR			
BAŞLANGIÇ	ASIL EŞYALAR	OYUN ORTASI	OYUN SONU
Doran'ın Kalkanı	Kara Balta	Haşmetli Hydra	Randuin'in Alameti
Can İksiri	Ölü Adamın Zırhı	Merkür'ün Adımları	Ruh Gömleği

ARTILAR
- Muhteşem bir hasar çıktısı var
- Kendiliğinden zırh delme özelliği çok can yakıyor
- Ultisi takım savaşlarını çevirebilir

EKSİLER
- Arayı kapatacak kabiliyeti yok
- Ultiyi doğru anda kullanmazsa ortada kalıyor
- Hareket hızına çok bağlı

> "ULTİNİN BEKLEME SÜRESİNİN SIFIRLANDIĞINI GÖRMEK GİBİSİ YOK!"

YETENEKLER

KANAMA: Darius, rakiplerine stratejik vuruşlar yaparak onların kanamasına neden olur. Rakiplerin üstünde azami Kanama biriktiğinde, Darius Noxus Kudreti kazanır ve verdiği hasar büyük ölçüde artar.

BİÇEN BALTA: Darius baltasını geniş bir çember halinde savurur. Baltanın isabet ettiği rakipler, balta sapının isabet ettiği rakiplere göre daha fazla hasar alır.

KEMİK KIRAN: Darius'un bir sonraki saldırısı rakibin atardamarına isabet eder. Rakip kanadıkça daha yavaş hareket eder.

TUT ÇEK: Darius baltasını bileyerek, hedefin Zırh değerinin belli bir yüzdesini yok sayacak şekilde fiziksel hasara yol açar. Etkinleştirildiğinde, Darius baltasının çengeliyle rakipleri süpürür ve kendisine doğru çeker.

NOXUS GİYOTİNİ: Darius bir rakip şampiyona doğru zıplar ve gerçek hasar veren ölümcül bir darbe indirir. Bu hasar hedefte birikmiş Kanama'ya göre artar. Noxus Giyotini öldürücü darbe yaparsa mana bedeli iade edilir ve bekleme süresi kısa bir süreliğine sıfırlanır.



Potanın Kralı Darius oyundaki en sevilen kostümlerden birisi.



FIORA

BÜYÜK DÜELLOCU

Gerçek mücadele şimdi başlıyor!

Bire bir kapışmaları kim sevmez ki? Koridorda rakibinizle başka oyuncuların müdahalesi olmadan ölümüne kapışmak belki de League of Legends'ın en sevilen yönlerinden biridir. Tabii bunun için öncelikle elinizin altında bu kapışma tarzına uygun bir şampiyon olması gerek. Eh, düello deyince de akla ilk olarak Büyük Düellocu lakaplı Fiora gelir elbette.

Fiora gücünü tam olarak bu lakabından alıyor. Bire bir dövüşlerde o kadar etkili bir şampiyon ki karşısında en güçlü tanklar bile fazla dayanamıyor. Bu özelliği de onu harika bir ayrık ittiren şampiyon haline getiriyor. Rakip takım onu durdurmak için en az iki kişiyi karşısına gönderdiğinde, Fiora takım arkadaşlarına kazanabilecekleri bir takım savaşının anahtarını da vermiş oluyor.

Tabii bu gücü açığa çıkarabilmek için ilk önce onu iyi şekilde oynayabilmek gerek. Burada da devreye ustalık ve tecrübe giriyor elbette. Bolca pratik isteyen yetenek seti onu ustalaşması zor bir şampiyon yapan temel özellik. Aynı zamanda harita etkileşiminin de iyi olması ve kendisine rakip olabilecek her şeyi sürekli izlemesi gerekiyor. Özellikle Fiora'nın yeni pasif özelliğiyle gelen zayıf noktaları tutturabilmek uğraş isteyen bir iş. Ama bunu doğru şekilde ve sürekli yapabilirseniz rakibinize karşı büyük avantajlar kazanabiliyorsunuz. Gerçek hasar vurabildiğiniz için koridordaki tüm değiş tokuşlardan kârlı şekilde çıkmanın yolu bu pasife gereken önemi vermekten geçiyor.

Q yeteneğiyle Fiora artık serbest bir şekilde sıçrayabiliyor. Bu saldırı rakibe isabet ederse fazladan fiziksel hasar vurduğu gibi bekleme süresinin de yarıdan fazlası geri iade ediliyor. Fiora'ya büyük bir hareketlilik veren bu yetenekle pasifi tetikleyecek noktalara sıçrayıp saldırmaya çalışın. Ayrıca bu sıçramanın duvarlardan geçmekte de işe yaradığını aklınızda bulundurun. Rakibi köşeye sıkıştırmak ya da beklemediği anda vurmak için de herhangi bir minyonun üzerine atladıktan sonra kısalan bekleme süresinin avantajı kullanın ve aradaki mesafeyi hızlıca kapatın. Rakibin attığı yetenekleri devre dışı bırakıp hasarı da istenen yöne yansıtan W ile kitle kontrol büyülerini de rakibinize çevirebilirsiniz. Doğru anda kullandığınız takdirde tamamen kaybetmekte olduğunuz bir savaşı bile kendi lehinize çevirebilmeniz mümkün. Bu yüzden W'nun zamanlamasına çok dikkat etmek gerekiyor. Fiora'yı gerçek bir düellocu yapan ultiyi de sadece iyileştirme alanı için değil, rakibe her yönden gerçek hasar vurabilmek için kullanabilirsiniz. Ustalaşması oldukça zor bir karakter olsa da alışıldığında üzerinde harcanan her dakikanın hakkını veren bir şampiyon Büyük Düellocu.



KABİLİYET DAĞITIMI



YETENEK YÜKSELTME SIRASI



RÜNLER	
GELİŞMİŞ ZIRH DELME X9 +1,28 zırh delme	**GELİŞMİŞ SALDIRI GÜCÜ X3** +2,25 saldırı gücü
GELİŞMİŞ ZIRH X9 +1 zırh	**GELİŞMİŞ BÜYÜ DİRENCİ X9** +1,34 büyü direnci

EŞYALAR

BAŞLANGIÇ	ASIL EŞYALAR	OYUN ORTASI	OYUN SONU
Doran'ın Kılıcı	Kara Balta	Ionia Çizmeleri	Ruh Gömleği
Can İksiri	Vahşi Hydra	Ölü Adamın Zırhı	Kana-susamış

ARTILAR
- Bire birler için alabileceğiniz en iyi şampiyon
- Ayrık ittirme yapmak için ideal
- Doğru oynandığında çok güçlü

EKSİLER
- Oynaması oldukça zor
- Takım savaşlarında çok güçlü değil
- Çoğunlukla yasaklandığından seçmesi zor

"BÜYÜK DÜELLOCU BİRE BİR VE AYRIK İTTİRME İÇİN HARİKA BİR SEÇENEK"

YETENEKLER

DÜELLOCUNUN DANSI: Fiora yakındaki rakip Şampiyonlara meydan okuyarak kendisinden kaçınmaya zorlar. Bir yön seçerek o yönden rakibe vurmaya çalışır. Bu görevde başarılı olursa küçük bir bonus elde eder ve yeni bir yön seçer.

HAMLE: Fiora bir yöne hamle yapıp yakındaki bir rakibi biçer ve Fiziksel Hasar vererek vuruş etkisi uygular.

KARŞI HAMLE: Fiora gelen bütün hasar ve engellemeleri kısa süreliğine savuşturur. Ardından bir yöne saldırır. Bu saldırı, isabet alan ilk şampiyonu yavaşlatır. Fiora bu yetenekle hareketsiz bırakan bir engellemeyi savuşturduysa rakip şampiyon sersemler.

KILIÇ SANATI: Sonraki iki saldırı için Fiora saldırı hızını arttırır. İlk saldırı hedefi yavaşlatırken ikincisi kritik vuruş gerçekleştirir.

BÜYÜK MÜCADELE: Fiora hedef şampiyonun zayıf noktalarının dördünü birden açığa çıkarır ve hedefin yakınındayken hareket hızı kazanır. Fiora 4 zayıf noktaya birden vurur ya da en az bir zayıf noktaya vurduktan sonra hedef ölürse, kendisi ve bölgedeki dostları sonraki birkaç saniye boyunca iyileşir.



Kod Adı kostümlerinin içinde en sevilenlerden biri Fiora'nınki.



GANGPLANK

OKYANUS ŞEYTANI

Bu deniz fıçı dolusu ölüm kokuyor

Miss Fortune tarafından tahtından edildiğinden beri çok daha hırslı olan Okyanus Şeytanı, yeni demir kolu ve intikam hırsıyla Vadi'de yeniden ölüm saçmaya başladı. Ne var ki artık eski üsul, rakibinin üzerine koşan korsan kralı gitti ve yerine tıpkı kendisini alaşağı etmeyi başaran Miss Fortune gibi daha kurnazca yöntemler kullanan bir intikam savaşçısı geldi.

Okyanus Şeytanı'nın en büyük özellikleri rakibini tek seferde eritebilmesi ve tankları hızlıca haritadan silebilmesi. Barut fıçılarını doğru şekilde yerleştirerek rakiplerini beklemedikleri yerden vurabilmesi de cabası. Rakiplerinin hareketlerini de barutların konumlarını doğru ayarlayarak kısıtlıyor, ellerini kollarını bağlıyor. Haritada bu sayede müthiş bir alan kontrolü elde ediyor. Yüksek kritik şansını da Q'yu daha tehditkar kılmak için kullanarak rakiplerini uzaktan da dürtebiliyor.

Barut Fıçılarını kullanırken dikkat edilmesi gereken en önemli nokta yapmaya çalıştığınız şeyi rakibe çok belli etmemek. Bunu sağlamak için hemen elinizin altında her zaman bir adet barut fıçısını hazır tutup, ona bağlayacağınız diğerlerini hızlıca yerleştirmek ve yakınındakini patlatmak etkili bir yöntem. Bunun için aynı zamanda çalıları da kullanabilirsiniz. Çalıya koyacağınız barut fıçısını rakibiniz görmeyeceği için nereden geldiğini anlayamadığı bir patlamayla büyük hasar verebilirsiniz. Barut fıçılarını patlatmadan önce bir süre beklemeniz gerektiğini de unutmayın. Ani saldırılar için fıçıları Q ile patlatabilirsiniz.

Minyon biçerken mümkün olduğu kadar çok barut fıçısı ve Q kullanmaya çalışın. Bu sayede ultinizi geliştirmekte kullanabileceğiniz gümüş yılan sikkelerinden bolca toplayabilir, haritanın herhangi bir noktasına atabildiğiniz bombardımanın çok daha güçlü olmasını sağlayabilirsiniz. Ulti geliştirmeleri içerisinde kendinize uygun olanı seçip ilk olarak onu geliştirin zira koridor aşaması bittikten sonra gümüş sikke toplamak o kadar da kolay olmayabilir. Özellikle rakibi bolca dürtmenizi gerektirecek pozisonlarda Q'yu minyonlar üzerinde mi yoksa rakibin üzerinde mi kullanacağınıza iyi karar vermelisiniz.

Yakayı sıyırmak için İskorbüte Çare'ye çok fazla güvenmemek gerek. Bu yetenek sizi kitle kontrol büyülerinden kurtarıyor olsa da, uzun bir bekleme süresine sahip. Beklerken yeni bir kitle kontrole karşı tamamen savunmasız kalacağınızı unutmayın. Barut fıçılarının zırhı yok sayma özelliği sayesinde rakip takımı bir anda yok edebilirsiniz fakat bunu yapmak için doğru stratejiye sahip olmalısınız. İyi bir Gangplank oyuncusu kesinlikle kurnaz olmalıdır.



KABİLİYET DAĞITIMI



YETENEK YÜKSELTME SIRASI

Q → E → Q → Q → W → R → Q → E → Q

E → R → E → E → W → W → R → W → W

RÜNLER	
GELİŞMİŞ SALDIRI GÜCÜ X9 +0,95 saldırı gücü	**GELİŞMİŞ SALDIRI GÜCÜ X3** +2,25 saldırı gücü
GELİŞMİŞ CAN ARTIŞI X9 seviye başına +1,33 can	**GELİŞMİŞ BÜYÜ DİRENCİNDE ARTIŞ X9** seviye başına +0,16 b.d.

EŞYALAR			
BAŞLANGIÇ	ASIL EŞYALAR	OYUN ORTASI	OYUN SONU
Safir Kristal	Üçlü Kuvvet	Ionia Çizmeleri	Youmuu'nun Hayaletkılıcı
Doldurulabilir İksir	Ebedi Kılıç	Ölü Adamın Zırhı	Ruh Gömleği

ARTILAR

- Barut Fıçılarını doğru yerleştirdiğinde çok yüksek alan etkili hasarı var
- Alan kontrolü çok iyi
- Global ultisi sayesinde her yere yardım edebilir

EKSİLER

- Hareket kabiliyeti az
- Fazla hata kabul etmeyen yeteneklere sahip
- Barut fıçılarını kullanmayı öğrenmek zaman alıyor

> "BARUT FIÇILARINI DOĞRU ŞEKİLDE KULLANMAK USTALAŞMASI ZOR İŞ"



Gangplank tıpkı bir korsan liderinden bekleneceği gibi kurnaz oynanmalı

YETENEKLER

ATEŞLE İMTİHAN: Gangplank'in yakın dövüş saldırısı birkaç saniyede bir rakibi ateşe verir.

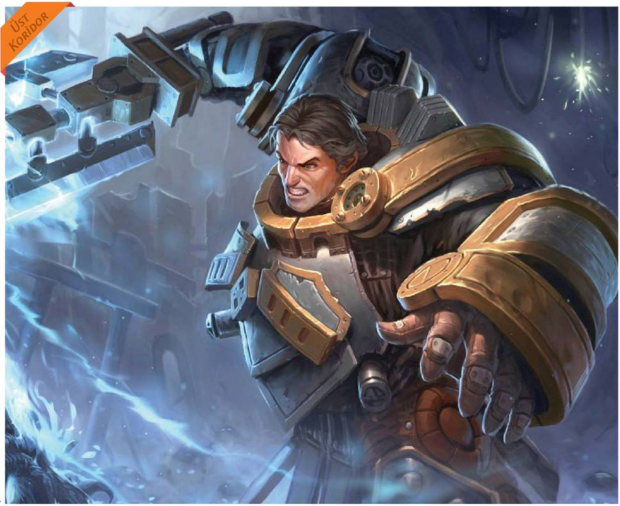
ÇAKARALMAZ: Hedefe ateş eder, katledilen her rakip birim başına Altın yağmalar.

İSKORBÜTE ÇARE: Turunç yiyerek kitle kontrol etkilerini tedavi eder ve Can yeniler.

BARUT FIÇISI: Gangplank hedef konumda bir barut fıçışı ortaya çıkarır. Saldırdığında patlayarak saldırının verdiği hasarı bölge içinde kalan rakiplere yayar ve onları yavaşlatır.

TOP SALVOSU: Gangplank gemisine gönderdiği işaretle bir bölgeyi bombardımana tutarak rakipleri yavaşlatır ve onlara hasar verir.





GAREN

DEMACIA'NIN KUDRETİ

Kazanmak için dön

League of Legends'a yeni başlayan bir arkadaşınıza önereceğiniz ilk şampiyon hangisidir diye sorsak muhtemelen çoğunuzun cevabı Garen olur. Yeteneklerini kullanmak için isabet ettirmesi gerekmeyen, kendi içerisinde çok fazla farklı mekanik barındırmayan bu şampiyon, acemi oyuncular için uygun olmasına karşın gücü hiç de azımsanamayacak denli fazla. Onu bu denli korkulan bir şampiyon haline getiren şeylere gelin birlikte bakalım.

Garen'i acemi oyuncular için uygun hale getiren önemli yönlerinden birisi pasif özelliği. Savaşta olmadığı sürede eksik olan canını çok hızlı bir şekilde yenileyebilmesini sağlayan bu özellik sayesinde Garen kolay kolay ölmüyor. Zaten kendiliğinden defansif değerleri yüksek bir şampiyon olması da bu ölümsüzlüğe katkıda bulunuyor tabii. Peki sadece kolay kolay ölmemek iyi bir şampiyon olmak için yeterli mi?

Yeteneklerinin herhangi bir isabet gerektirmeyen, rakibin üzerine tıklanarak kullanılan türden olduğunu söylemiştik. Ne var ki Garen'in bu özelliği onun kısa menziliyle birleştiğinde ortaya büyük bir sorun çıkıyor; rakiplerin kendisinden çok rahat kaçabilmesi. Bunu dengeleyecek yetenek olan Q, Garen'e büyük bir hareket hızı kazandırırken bir sonraki saldırısının rakibi susturması da tek kitle kontrol büyüsü olarak yerini alıyor. Bu yeteneği rakibi kovalarken kullanmak oldukça tahmin edilebilir bir şey fakat aynı zamanda kaçarken ya da koridorda rakibinizi korkutmak amacıyla da bir anda hızlanabilirsiniz.

Garen'in en jenerik hareketiyse tabi ki kendi çevresi etrafında kılıcıyla birlikte dönmesidir. Bu yeteneği hem minyon temizlerken hem de rakibi kovalarken sürekli hasar verebilmesini sağladığı gibi kritik de vurabiliyor. Bu size rakibi şaşırtacak bir pencere açabilir. Yargı açıkken normal saldırı yapamayacağınızı ya da başka bir yetenek kullanamayacağınızı aklınızdan çıkartmayın.

Takım savaşlarında en önde durarak tüm hasarı absorbe etmek dışında dikkat edebileceğiniz bir diğer şey ultinizi kimin üzerinde kullandığınız. Eğer baş kötü ilan edilen rakip üzerinde kullanma şansınız varsa ultinin gerçek hasar vuracağını unutmayın. Bu hasar bazen öylesine yüksek olabiliyor ki rakibin en güçlü tankını bile tek vuruşla yarı candan yere indirebiliyorsunuz.

Garen oynamak için anlatılması gereken çok fazla bir şey yok aslında. Takaslarda W'nun zırhını açmayı unutmadığınız ve karşınıza menzili yüksek bir şampiyon almadığınız sürece endişe edeceğiniz hiçbir şey yok. Kendi etrafınızda yapabildiğiniz kadar hızlı dönün ve kazanın!



> "Garen özellikle oyuna yeni başlayanlar için harika bir tercih"



Oyunun en eski şampiyonlarından olduğu için bolca kostümü de var

KABİLİYET DAĞITIMI



YETENEK YÜKSELTME SIRASI

Q → E → E → W → E → R → E → Q → E

Q → R → Q → Q → W → W → R → W → W

RÜNLER	
GELİŞMİŞ SALDIRI GÜCÜ X9 +0,95 saldırı gücü	**GELİŞMİŞ HAREKET HIZI X3** +%1,5 hareket hızı
GELİŞMİŞ ZIRH X9 +1 zırh	**GELİŞMİŞ BÜYÜ DİRENCİNDE ARTIŞ X9** seviye başına +0,16 b.d.

EŞYALAR			
BAŞLANGIÇ	ASIL EŞYALAR	OYUN ORTASI	OYUN SONU
Doran'ın Kalkanı	Ölü Adamın Zırhı	Günateşi Pelerini	Randuin'in Alameti
Can İksiri	Sterak'ın Güvencesi	Merkür'ün Adımları	Ruh Gömleği

ARTILAR
- Oynaması oldukça kolay bir şampiyon
- Çok yüksek hasar vurabiliyor
- Tank özellikleri sayesinde her daim güçlü

EKSİLER
- Çok tahmin edilebilir
- Kısa menzili bazen başına bela oluyor
- Kitle kontrol eksiği var

YETENEKLER

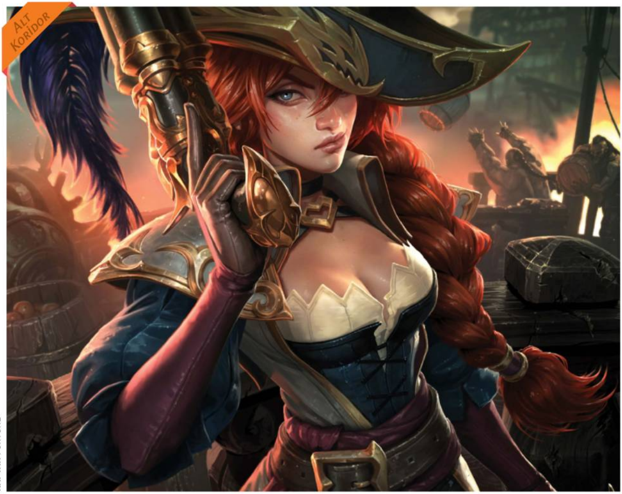
METANET: Garen bir süre hasar görmez veya rakiplerin yeteneklerinden isabet almazsa, her saniye azami Can değerinin belli bir yüzdesini geri kazanır. Minyonlardan gelen hasar Metanet'i durdurmaz.

AMANSIZ HÜCUM: Garen'in hareket hızında artış meydana gelir ve kendisini etkileyen tüm yavaşlatma etkilerinden kurtulur. Bir sonraki saldırısı rakibinin hayati bir organına denk gelerek ek hasar verir ve rakibi susturur.

CESARET: Garen düşman katlederek zırh ve büyü direnci değerlerini pasif olarak arttırır. Bu yeteneği etkinleştirerek aldığı hasarı kısa süreliğine azaltan bir kalkan sahibi de olabilir.

YARGI: Garen kılıcıyla bir ölüm dansı yaparak, bu süre boyunca çevresindekilere hasar verir.

DEMACIA'NIN ADALETİ: Karşı takımdan birini en son katleden rakip şampiyon Baş Kötü olur. Garen'in saldırıları, bu şampiyona gerçek hasar verir.



KAPTAN *FORTUNE*

MISS FORTUNE

ÖDÜL AVCISI

Yeni kaptanınıza merhaba deyin

Eskilerin korkulan nişancısı Miss Fortune uzun süreli sessizliğini Bilgewater etkinliği sırasında müthiş bir gümbürtüyle bozdu. Gangplank'i devirerek büyük ses getiren şampiyonun oyun içindeki gücü de hatırı sayılır derecede arttırıldı. Sezon öncesi değişikliklerden de nasibini alan MF artık oyunun en güçlü nişancılarından biri haline geldi. Gelin Ödül Avcı'sının avlarını nasıl yakaladığına birlikte bakalım.

Pasif yeteneği sayesinde Miss Fortune her yeni hedefe saldırışında fazladan fiziksel hasar veriyor. Bu da özellikle koridorda doğru hedefleri seçerek yapacağınız saldırılarda rakiplerinize fazladan hasar verebileceğiniz ve gireceğiniz değiş tokuşlardan daha kârlı çıkabileceğiniz anlamına geliyor. Yalnız pasifi tetikleyeceğim diye ölmek üzere olan rakibe vurmak yerine yanındaki minyona nişan almanızı tavsiye etmem zira kaçan balık genelde büyük oluyor.

Q yeteneğinin daha tahmin edilebilir olması ve ilk hedefi öldürdüğünde ardındaki hedefe verdiği hasarın artması Miss Fortune'u oynaması daha zor bir karakter haline getiriyor. Koridordaki takasların galibini belirleyecek olan bu yeteneği doğru kullanmaya alışmak biraz vakit alacaktır ama hemen pes etmeyin. Kaçırdığınız pek çok seken atış olacağı garanti olsa da, bir kez tutturduğunuzda farkı hemen göreceksiniz. Bu yeteneği bir normal saldırı reseti olarak da kullanabileceğinizi unutmayın ve pasifinizle birlikte kullanın. W, artık eski pasiften gelen hareket hızını sağlayan yeteneğimiz ve kullanıldığında hareket hızını hemen aktif hale getiriyor. Yeni bir kaçış mekaniği olarak kullanılabilecek olan bu özellik eskisi gibi Miss Fortune'un vuruşlarına büyü hasarı eklemiyor ama saldırı hızını arttırıyor. Bu da eşya diziliminde biraz daha esnek davranma şansı veriyor.

E'nin yavaşlatma etkisi bolca arttırıldığından artık rakiplerin daha dikkatli olması gerek. W ile bir arada kullanıldığında rakiple aradaki mesafeyi kapatma konusunda oldukça başarılı bir performans sergileyen Ödül Avcısı'ndan kaçış artık çok daha zor. E'yi koridorda takas yaparken, fazladan birkaç normal saldırı yapabilecek mesafeye girmek amacıyla kullanabilirsiniz. Aynı zamanda çalıları güvenli bir mesafeden kontrol etmek için de bu yetenekten yararlanın.

Miss Fortune'un güçlendirilen ultisi ise takım savaşlarında parlamasını sağlayan esas yeteneği olarak öne çıkıyor. Doğru anda açılan bir ulti, rakip takımı bir anda eritebileceği gibi koridorda da savaşları tersine çevirebilecek güce ve menzile sahip. Kaçmak üzere olan rakipleri öldürmek için, geri dönmeden önce minyon dalgasını hızlıca temizlemek için ya da bir takım savaşında tutturduğunuz tüm rakiplere ölüm kusmak için bu yeteneği bolca kullanın. Artık kritik de vurabilen ultiniz ile eski kombo günlerine geri dönebilirsiniz!



KABİLİYET DAĞITIMI



YETENEK YÜKSELTME SIRASI



RÜNLER	
GELİŞMİŞ SALDIRI GÜCÜ X9 +0,95 saldırı gücü	**GELİŞMİŞ SALDIRI HIZI X3** +%4,5 saldırı hızı
GELİŞMİŞ ZIRH X9 +1 zırh	**GELİŞMİŞ BÜYÜ DİRENCİ X9** +1,34 büyü direnci

EŞYALAR		
BAŞLANGIÇ	Doran Kılıcı	Can İksiri
ASIL EŞYALAR	Ebedi Kılıç	Runaan'ın Kasırgası
OYUN ORTASI	Kana-susamış	Savaşçı Çizmeleri
OYUN SONU	Dominik Efendi'nin Hürmetleri	Banshee'nin Duvağı

ARTILAR
- Doğru oynandığında çok yüksek hasar potansiyeline sahip
- Ultisi oyunun gidişatını değiştirebilecek kadar güçlü
- Yeteneklerinden gelen hareket hızı çok faydalı

EKSİLER
- Kaçış mekaniği fazla yok
- Q'ya alışmak zaman alıyor
- Hata kabul etmeyen bir yetenek seti var

> "MISS FORTUNE VADİ'NİN EN GÜÇLÜ NİŞANCILARINDAN BİRİ..."



YETENEKLER

ŞIPSEVDİ: Miss Fortune her yeni hedefe saldırdığında ilave fiziksel hasar verir.

ÇİFTE VURUŞ: Miss Fortune'un rakibine yaptığı atış hem rakibe, hem de rakibin arkasındaki bir hedefe hasar verir.

CAKA: 5 saniye doğrudan hasar almadığında hareket hızı kazandırır, bu etki zamanla artar. Bu yetenek etkinleştirildiğinde Miss Fortune'un Saldırı Hızı artar ve pasif hareket hızını anında kazanır.

KURŞUN YAĞMURU: Miss Fortune, belli bir alana kurşun yağdırırarak rakiplerine dalga dalga hasar verir ve yavaşlamalarını sağlar.

MERMİ MANYAĞI: Miss Fortune, ilerledikçe genişleyecek şekilde bir yaylım ateşine başlar ve rakiplerine büyük miktarda hasar verir. Dalgalar kritik vurabilir.





MORDEKAISER

METALİN EFENDİSİ

Ölmeyen demir paslanmaz

Mordekaiser'in alt koridorda, hem de nişancı rolünde oynanabildiğini görüp şaşırdığımız zamanların üzerinden çok geçmedi. Normalde üst ve orta koridorda görmeye alışık olduğumuz (hatta oralarda bile az gördüğümüz) Metalin Efendisi, bu kez çok sağlam bir geri dönüş yapıyor. Peki onu böyle güçlü kılan ve menzilli olmamasına rağmen nişancıların karşısında durabilmesini sağlayan özellikleri neler? Haydi birlikte bakalım.

Mordekaiser'in pasifi onu her türlü saldırıya karşı diğer şampiyonlardan çok daha dayanıklı hale getiren temel özelliği. Karşısındaki uzun menzilli rakiplerin tüm çabalarına rağmen, minyon biçtiği sürece hemen her zaman kendisini koruyan bir kalkana sahip olması rakipleri için çok sinir bozucu bir durum. Üstelik eğer rakibiyle temas edebileceği kadar yakınlaşırsa bu özelliği sayesinde hemen her zaman kârlı bir değiş tokuş yapacağı neredeyse garanti.

Metalin Efendisi'ni asıl korkutucu kılan yeteneği ise şüphesiz ki Q-Gürzlerin Hası yeteneği. Rakibe yaptığı üç vuruşun her biri öncekinden kat kat daha fazla vurduğundan, eğer rakibinizle uzun süreli bir çatışmaya girerseniz hasarınız daha az bile olsa kazanmanız neredeyse kaçınılmaz. Bu yeteneğin verdiği ani hasarla rakiplerinizi gafil avlayabilirsiniz. Özellikle rakibin taşıyıcıları gibi can değeri çok yüksek olmayan hedefler üzerinde müthiş bir etki yaratacağınız kesin.

Kalkanınızı doldurmak için Yıkım Sömürüsü'nü kullanabilirsiniz. Bu sayede kaybetmekte olduğunuz değiş tokuşlarda ya da ormancıların baskınlarında hayatta kalma süreniz daha da artacaktır. Hasar vermeye devam ettiğiniz sürece savaşta avantaj sizin elinizde olacağından başlangıçta aleyhinize gibi görünen çatışmalara dahi girmekten çekinmeyin. Ölüm İşlemez de hem hasar vermede hem de kalkanınızı doldurmada kullanabileceğiniz yeteneklerinizden. Korkarak oynamak Mordekaiser'la yapabileceğiniz en büyük hatalardan biri olduğundan agresif olun.

Ultisini doğru kullanabilmek de Mordekaiser'ın en çetrefilli yanlarından biri. Ultiyi kimin üzerine attığınıza çok dikkat edin. Eğer rakibinizin nişancısını hızlı bir şekilde eritebilirseniz sadece düşmanlarınızın hasarını kısmakla kalmayacak, ruhunu kullandığınız nişancıyla kendi takımınıza da fazladan bir üye kazandırmış olacaksınız. Ayrıca ultinin Ejderha'nın ruhunu da alabildiğini ve bunun getirdiği muhteşem bir avantaj olduğunu aklınızda bulundurarak her fırsat bulduğunuzda Ejderha'yı almaya çalışın. Elinizde ejderin ruhu varken çok rahat bir şekilde kule itebileceğinizi ve rakiplerinizi durduğunuz yerden rahatça kovalayabileceğinizi unutmayın.



KABİLİYET DAĞITIMI



YETENEK YÜKSELTME SIRASI



RÜNLER	
GELİŞMİŞ KARMA NÜFUZ X9 +0,9 zırh delme/+0,62 büyü nüfuzu	**GELİŞMİŞ HAREKET HIZI X3** +%1,5 hareket hızı
GELİŞMİŞ CAN X9 +8 can	**GELİŞMİŞ BÜYÜ NÜFUZU X9** +0,63 büyü nüfuzu

EŞYALAR			
BAŞLANGIÇ	ASIL EŞYALAR	OYUN ORTASI	OYUN SONU
Yadigâr Kalkan	Üçlü Kuvvet	Sterak'ın Güvencesi	Ölü Adamın Zırhı
Can İksiri x3	Rylai'nin Kristal Asası	Merkür'ün Adımları	Hiçlik Değneği

ARTILAR
- Doğru oynandığında çok yüksek hasar potansiyeline sahip
- Ultisi oyunun gidişatını değiştirebilecek kadar güçlü
- Yeteneklerinden gelen hareket hızı çok faydalı

EKSİLER
- Kaçış mekaniği fazla yok
- Kısa menzili sebebiyle dürtülmeye açık
- Hata kabul etmeyen bir yetenek seti var

> "METALİN EFENDİSİ HEMEN HER KORİDORA KORKU SALABİLİR"

YETENEKLER

DEMİR ADAM: Yeteneklerden verilen hasarların bir bölümü, gelen hasarı emen geçici bir kalkana dönüşür.

GÜRZLERİN HASI: Mordekaiser'in sonraki üç saldırısı ek hasar verir. Ek hasar, her saldırıyla artar.

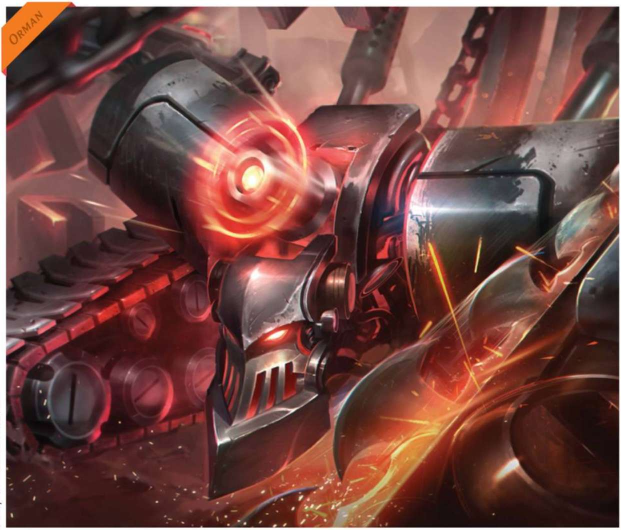
ÖLÜM İŞLEMEZ: Bir takım arkadaşını manyetik metalle kaplar ve birbirlerine yaklaşırken iki şampiyonun da hızını arttırır. Şampiyonlar yan yanayken, metal şiddetle savrularak rakiplere saniye başı hasır verir.

YIKIM SÖMÜRÜSÜ: Mordekaiser önündeki koni şeklindeki bir alanda kalan rakiplere hasar verir. Mordekaiser'in kalkanı, darbe alan birim başına enerji soğurur.

MEZARIN ÇOCUKLARI: Mordekaiser bir rakibi veya Ejderha'yı lanetleyerek başlangıçta ve her saniye canının belli bir yüzdesini çalar. Hedef, büyünün etkisi altındayken ölürse ruhu esir olur ve hortlak hâlinde Mordekaiser'i takip eder.



Metalin Efendisi'nin yetenekleri de ünlü metal gruplarının şarkılarından seçilmiş.



SAVAŞ MAKİNESİ ALFA *SKARNER*

SKARNER

KRİSTAL ÖNCÜ

Tut kuyruğundan çek götür beni

Lig'in Pokemon referanslı tek şampiyonu Skarner'ın çok da popüler olmadığı malumunuz. Yeteneklerinin yeniden yapılandırılması ve yepyeni pasifi bile onu Sihirdar Vadisi'nde yeterince görmemizi sağlamıyor. Halbuki Skarner pek çok açıdan ormanda iyi bir tercih olabilecek potansiyle sahip... Artılarını ve eksilerini iyi anladığınızda Kristal Öncü'yle Taric'i bile kıskandıracak parlaklıkta oyunlar çıkarabilirsiniz.

Skarner'ın pasifini aktif olarak kullanabilmek rakiplerinize karşı çok büyük bir avantaj sağlamanıza yarayacaktır. Genel olarak rakiple çatışmaya girmeniz gerektiğinde bunu kendinize ait olan kristallerin yakınında yapmaya çalışın. Hareket ve saldırı hızı artışı hem savaşırken hem de pozisyon alırken sizi bir adım öne taşıyacak. Kristal kontrolünü de bu yüzden hafife almayın.

Baskın yaparken Parçacık'ı rakiplerin kaçışını engellemek ve Kristal Kıskaç'ı yüksek miktarda hasar vermek için art arda kullanın. Skarner'ın çok yüksek bir hasar çıktısı olmamasına rağmen Q ile yapacağınız iki vuruşun hem fiziksel hem de büyü hasarı veriyor olması rakibinize zayıf olduğu yerden saldırabilmenizi sağlayacaktır. Bu avantajınızı rakipleriniz kaçmak üzereyken de kullanıp beklenmedik hasar çıktılarıyla onları şaşırtabilirsiniz. Gene de Skarner oynarken en güvendiğiniz şey hasarınız olmayacaktır.

Kristal Kabuk sayesinde ormanda ve çatışmalarda oldukça dayanıklı bir kalkanınız olduğundan genellikle ön saflarda durmaya çalışın. Oldukça yüksek bir hasar alma potansiyeliniz olduğundan ve ultinizin varlığı rakiplerinizin doğal olarak geriye çekilmesine sebep olacağından ön saflarda olmak takımınıza ekstra avantaj sağlayacaktır. Özellikle ultiniz bekleme süresinde değilse rakibin üzerine doğrudan koşturabilir ve çok değerli Sıçralarını bile kolayca alabilirsiniz.

Skarner'ın en büyük özelliği olan ultisini etkili kullanabilmek için hareket hızına ihtiyacınız olduğunu unutmayın. Eğer yakınınızda sizi hızlandırabilecek yetenekleri ya da aktif eşyaları olan takım arkadaşlarınız da varsa bu avantajdan yararlanıp rakibin arka saflarına sızmaya ve nişancılarını ya da yetenek gücü taşıyıcılarını ultinizle çekmeye çalışın. Bir kez doğru hedefi tuttuğunuzda takım arkadaşlarınız hemen sizi takip edecektir. Bu bakımdan hem savaş başlatan, hem de çoğunukla kararları veren kişi olacağınızı unutmayın. Sorumluluğu almak istemiyorsanız Skarner sizin için doğru tercih değildir.



KABİLİYET DAĞITIMI



YETENEK YÜKSELTME SIRASI

Q → W → E → Q → Q → R → Q → W → Q

W → R → W → W → E → E → R → E → E

RÜNLER

GELİŞMİŞ SALDIRI HIZI X9 +%1,7 saldırı hızı	**GELİŞMİŞ HAREKET HIZI X3** +%1,5 hareket hızı
GELİŞMİŞ ZIRH X9 +1 zırh	**GELİŞMİŞ BEKLEME SÜRESİ X9** -%0,83 bekleme süresi

EŞYALAR

BAŞLANGIÇ	ASIL EŞYALAR	OYUN ORTASI	OYUN SONU
Avcı Palası	Sinsi Kılıç *Yanardöver*	Ölü Adamın Zırhı	Demir Solari'nin Broşu
Doldurulabilir İksir	Üçlü Kuvvet	Merkür'ün Adımları	Randuin'in Alâmeti

ARTILAR

- Kendiliğinden tank şampiyonlardan biri
- Ultisi ile rakipler üzerinde büyük baskı kuruyor
- Pasifi sayesinde ormanı hızlı temizleyebiliyor

EKSİLER

- Çok tahmin edilebilir
- Ultisi haricinde büyük bir tehdidi yok
- Geriye düştüğünde pek işe yaramıyor

"ULTİNİZİN SAVAŞ BAŞLATICI ÖZELLİĞİYLE RAKİPLERİNİZE KORKU SALIN"

YETENEKLER

KRİSTAL İĞNE: Skarner'ın varlığı, haritanın belirli noktalarında kristallerin ortaya çıkmasına sebep olur. Takımının sahip olduğu kristallerin yanındayken, Skarner olağanüstü hareket hızı, saldırı hızı ve mana yenilenmesi kazanır.

KRİSTAL KISKAÇ: Skarner kıskaçlarını açar ve yakınındaki bütün rakiplere Fiziksel Hasar verir. Herhangi bir birim darbe alırsa, Skarner birkaç saniyeliğine Kristal Enerji ile yüklenir. Kristal Enerji yüklüyken Kristal Kıskaç'ı tekrar kullanırsa ek Büyü Hasarı verir.

KRİSTAL KABUK: Skarner bir kalkan elde eder; kalkan üstünde kaldığı sürece Hareket Hızı artar.

PARÇACIK: Skarner kristal enerjisiyle bir patlama yaratır; patlamadan etkilenen rakipler hasar alarak yavaşlar. Kısa süre içinde maruz kaldıkları normal saldırılar bu rakipleri sersemletir.

MIHLA: Skarner bir rakip şampiyonu sindirir ve ona hasar verir. Skarner bu süre boyunca istediği gibi hareket ederken, çaresiz kurbanını da peşinde sürükler. Etki sona erdiğinde, Skarner'ın hedefi ek hasar alır.



Pasif özelliğini iyi kullanırsanız Skarner oldukça iyi bir seçim.



VEIGAR

KÖTÜLÜĞÜN MİNİK EFENDİSİ

Gülmeyin, gerçekten fena vuruyor

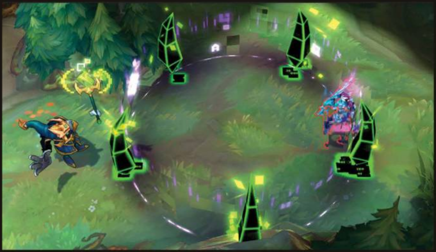
Minik şeytan lakabını en çok hak eden ikinci şampiyon Veigar'a merhaba deyin. O, sinir bozucu gülüşünü her zaman hazır bekletiyor, yakınına gelmenizi bekleyerek sersemletmesini hazırlıyor ve sizi tek bir komboyla yerin dibine gömeceği günlerin hesabını yapıyor. Halbuki dışarıdan bakınca hiç de öyle şeyler yapabiliyormuş gibi görünmüyor öyle değil mi?

Veigar oynaması epey basit bir şampiyon. Onunla yapmanız gereken şeyler neredeyse her oyunda aynı. Oyunun erken safhalarında oyunu geride kabul ederek bolca minyon biçmek ve Q ile son vuruşları yapıp yetenek gücü biriktirmek, oyunun ortalarında alan etkili sersemletmeyi ve ultinin korkutuculuğunu kullanarak rakipleri geri püskürtmek ve oyunun sonlarında karşınıza çıkan herkesi sersemletip tek vuruşta öldürmek. Kolaymış değil mi?

Kötülüğün Minik Efendisi olmanın da zorlukları var tabii ki. Sersemletme etkisi oldukça güçlü ve alan etkili olsa da uzun bir bekleme süresi olması ve büyünün kullanılmadan önce kendini gösteriyor olması, parmakları hızlı rakipleri elinizden kaçırmanıza sebep olabiliyor. Bu yüzden kitle kontrolünüze her zaman güvenemeyebiliyorsunuz. Bir kez yakaladığınız rakibe tüm yeteneklerinizi boşaltarak onu tek seferde öldürmeniz çok kolay olsa da, bunun için pasif bir oyun başlangıcı geçirmeniz kesinlikle elzem. Bu da özellikle erken safhalarda orta koridorda büyük bir baskı gücünü kaybetmenize yol açıyor. Özellikle baskınlara karşı çok dikkatli olmak gerek, zira Veigar'ın herhangi bir kaçış yeteneği de bulunmuyor. Sersemletme yeteneğinizi bekleme süresine soktuğunuz anda ormancıların yanınızda bitebileceğine emin olabilirsiniz.

Veigar doğru oynanabilirse takım savaşlarında da çok büyük bir baskı kuruyor. Alan etkili sersemletmesi sadece kenarlara değen kişileri sersemletiyor olsa da koridorları ya da dar alanları rakibe tamamen kapatabiliyor, bu da takımınıza kaçmak ya da saldırmak için gerekli olan altın değerinde birkaç saniye kazandırıyor. Ne var ki bu yeteneği yanlış yerde kullanmanız da tam tersi bir etki yaratacak ve rakibe büyük bir açık vermenize sebep olacaktır. Bu yüzden rakiplerinizi küçümseyip boyunuzdan büyük işlere girmeden önce doğru zamanlama yaptığınızdan emin olun.

Dikkat edilmesi gereken bir diğer konu da hedef seçtiğiniz kişi. Ultinizi bir kez harcadığınızda neredeyse tüm korkutuculuğunuzu kaybettiğinizden, yanlış kişiye kombo yapmaya çalışırsanız rakibinize büyük bir avantaj vermiş olursunuz. Özellikle taşıyıcıları seçmeye çalışın ve pasifin yetenek gücü yüksek şampiyonlara daha fazla hasar verdiğini unutmayın. Kötülüğünüz bol olsun.



> “RAKİPLERİNİZİ SERSEMLETİP BİR KOMBOYLA ÖLDÜRMENİN ZEVKİ BİR BAŞKA”



KABİLİYET DAĞITIMI



YETENEK YÜKSELTME SIRASI

Q → W → E → Q → Q → R → Q → W → Q

W → R → W → W → E → E → R → E → E

YETENEKLER

DENGE: Veigar'ın Mana Yenilenmesi, eksik Mana değerinin her %1'lik kısmına karşılık %1,5 artar.

UĞURSUZ SALDIRI: Veigar'ın gönderdiği karanlık enerji ışını, isabet ettiği ilk iki rakibe Büyü Hasarı verir. Katledilen her hedef için Veigar kalıcı olarak bir miktar Yetenek Gücü kazanır.

KARANLIK MADDE: Veigar'ın hedef noktaya gökten düşürdüğü büyük karanlık madde kütlesi, iniş anında Büyü Hasarı verir.

KARA DELİK: Kısa bir gecikmenin ardından, Veigar 3 saniyeliğine hedef bölgede uzayı büker ve bölgenin sınırından geçen rakiplerin sersemlemesine neden olur.

EZELİ PATLAMA: Hedefteki rakip şampiyona isabet ederek büyük miktarda taban Büyü Hasarı'nın üstüne, hedefin Yetenek Gücü değerinin %80'ini hasar olarak verir.

RÜNLER

GELİŞMİŞ BÜYÜ NÜFUZU X9 +0,87 büyü nüfuzu	**GELİŞMİŞ YETENEK GÜCÜ X3** +4,95 yetenek gücü
GELİŞMİŞ CAN ARTIŞI X9 seviye başına +1,33 can	**GELİŞMİŞ BÜYÜ DİRENCİNDE ARTIŞ X9** seviye başına +0,16 b.d.

EŞYALAR

BAŞLANGIÇ	ASIL EŞYALAR	OYUN ORTASI	OYUN SONU
Doran'ın Yüzüğü	Morello-nomikon	Zhonya'nın Kumsaati	Rabadon'un Şapkası
Can İksiri x2	Seraph'ın Şefkati	Ionia Çizmeleri	Rylai'nin Kristal Asası

ARTILAR

- Müthiş bir eritme potansiyeline sahip
- Sersemletmesi alan kontrolünde çok güçlü
- Oyun sonunda tam bir canavara dönüşüyor

EKSİLER

- Yapacaklarını tahmin etmek kolay
- Çok iyi minyon biçmesi gerekiyor
- Oyun başında güçsüz



Veigar'ın pek çok kostümü de büyük eserlere gönderme içeriyor.

ORTA KORİDOR



GALAKTİK AZİR

AZIR

KUMLARIN İMPARATORU

Azir son zamanlarda pek çok küçük düzeltmeye maruz kaldı. Gücü hâlâ oldukça yüksek olan orta koridor şampiyonu alan kontrolü istediğiniz zamanlarda harika bir seçim olmaya devam ediyor. Farklı oynayış tarzına alışmak için bol bol pratik yapmanız gerekiyor. Özellikle ultisini doğru kullandığınız zaman çok büyük etki yaratmanız mümkün. İyi pozisyon alabildiğiniz savaşlarda karşı takımı mahvetmeniz işten bile değil.

İyi bir Azir oyuncusu olmak bolca pratik yapmaktan geçiyor.



AZİR, ALAN KONTROLÜ EN GÜÇLÜ ORTA KORİDORLARDAN BİRİSİ

RÜNLER

GELİŞMİŞ BÜYÜ NÜFUZU X9 +0,87 büyü nüfuzu	**GELİŞMİŞ YETENEK GÜCÜ X3** +4,95 yetenek gücü
GELİŞMİŞ CAN ARTIŞI X9 seviye başına +1,33 can	**GELİŞMİŞ BEKLEME SÜRESİ X9** -%0,83 bekleme süresi

EŞYALAR

BAŞLANGIÇ	ASIL EŞYALAR	OYUN ORTASI	OYUN SONU
Doran'ın Yüzüğü	Nashor'un Dişi	Sihirbaz Pabuçları	Rylai'nin Kristal Asası
Can İksiri x2	Rabadon'un Şapkası	Zhonya'nın Kumsaati	Hiçlik Değneği

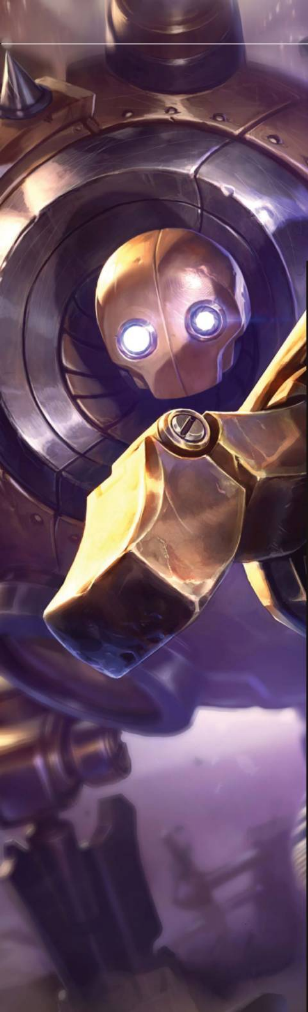
KABİLİYET DAĞITIMI



YETENEK YÜKSELTME SIRASI

W → Q → E → Q → Q → R → Q → W → Q

W → R → W → W → E → E → R → E → E



DESTEK

BLITZCRANK
BUHARLI GOLEM

Olduğu yerde durup karnını tuta tuta gülen bu şampiyon için sinir bozucu demek hiç yanlış olmaz. Blitzcrank oynarken yapmanız gereken şey aslında rakibin sinirini bozmaktan fazlası değil. İmkanınız olduğunda en zayıf karakteri yanınıza çekip tüm kombonuzu uygulayın. Ani çekişler için ultinizle önünüzdeki minyon dalgalarını anında temizleyip rakibinizi şaşırtabilirsiniz.

RÜNLER	
GELİŞMİŞ KARMA NÜFUZ X9 +0,9 zırh delme/+0,62 büyü nüfuzu	**GELİŞMİŞ CAN X3** +26 can
GELİŞMİŞ ZIRH X9 +1 zırh	**GELİŞMİŞ BÜYÜ DİRENCİ X9** +1,34 büyü direnci

EŞYALAR

BAŞLANGIÇ	ASIL EŞYALAR	OYUN ORTASI	OYUN SONU
Yadigâr Kalkan	Ekinoks'un Gözü	Demir Solari'nin Broşu	Donmuş Yürek
Can İksiri x3	Görkemli Zafer	Gezgin Çizmesi	Mikael'in Kazanı

KABİLİYET DAĞITIMI



YETENEK YÜKSELTME SIRASI

Q → E → W → Q → Q → R → Q → E → Q

E → R → E → E → W → W → R → W → W



ORTA KORİDOR

DIANA

AY'IN HİDDETİ

Ormanda, orta ya da üst koridorda görebileceğiniz Diana, bir kez öne geçtiğinde durdurulması çok güç bir şampiyon. Son zamanlarda büyük bir değişikliğe uğramamasına rağmen yeni metaya uygun bir şampiyon olması onu tekrar güçlü bir seçim haline getirdi. Bu eşya dizilimi en çok orta koridor için uygun olsa da üst koridorda rahatlıkla da kullanılabilir.

RÜNLER

GELİŞMİŞ BÜYÜ NÜFUZU X9 +0,87 büyü nüfuzu	**GELİŞMİŞ YETENEK GÜCÜ X3** +4,95 yetenek gücü
GELİŞMİŞ SALDIRI HIZI X9 +%0,76 saldırı hızı	**GELİŞMİŞ BÜYÜ DİRENCİ X9** +1,34 büyü direnci

EŞYALAR

BAŞLANGIÇ	ASIL EŞYALAR	OYUN ORTASI	OYUN SONU
Doran'ın Yüzüğü	Nashor'un Dişi	Lich Boğan	Rabadon'un Şapkası
Can İksiri x2	Zhonya'nın Kumsaati	Sihirbaz Pabuçları	Hiçlik Asası

KABİLİYET DAĞITIMI



YETENEK YÜKSELTME SIRASI

W → Q → W → Q → E → R → Q → Q → Q

W → R → W → W → E → E → R → E → E



MUHABİR JANNA

JANNA

FIRTINANIN HİDDETİ

Rüzgarların hanımı Janna'yı rakip takımdan kaçmakta zorlanacağınızı düşündüğünüzde seçin. Verdiği pasif hareket hızı ve rakipleri uzaklaştırabilen yetenekleri ile kalkanı onu harika bir savunma şampiyonu yapıyor. Yalnız çok kırılgan olduğunuzu unutmayın ve her zaman çok iyi pozisyon almaya bakın. Kendinize güveniyorsanız bu eşya dizilimine Mejai'nin Ruhyiyeni'ni de ekleyebilir, gücünüze güç katabilirsiniz!.

Hortumlara dikkat etmezseniz kendinizi uzun süre havada asılı kalmış olarak görebilirsiniz!



RÜNLER

GELİŞMİŞ ZIRH X9 +0,91 zırh	**GELİŞMİŞ YETENEK GÜCÜ X3** +4,95 yetenek gücü
GELİŞMİŞ CAN X9 +8 can	**GELİŞMİŞ BÜYÜ DİRENCİ X9** +1,34 büyü direnci

EŞYALAR

BAŞLANGIÇ	ASIL EŞYALAR	OYUN ORTASI	OYUN SONU
Eski Para	Zeke'nin Habercisi	Kızgın Buhurdanlık	Demir Solari'nin Broşu
Doldurulabilir İksir	Vahanın Gözü	Gezgin Çizmesi	Randuin'in Alâmeti

KABİLİYET DAĞITIMI

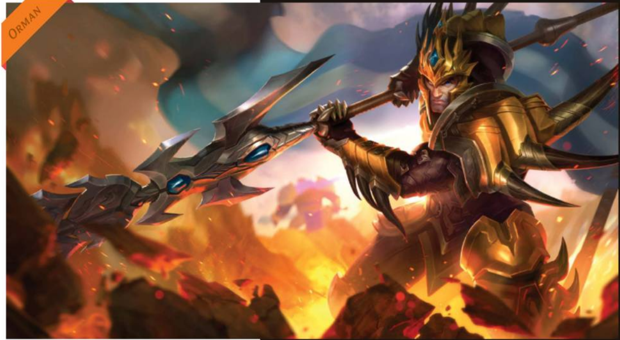


YETENEK YÜKSELTME SIRASI

E → Q → W → E → E → R → E → W → E

W → R → W → W → Q → Q → R → Q → Q

HIZ İSTİYORSANIZ SİZİN İÇİN EN UYGUN DESTEK OYUNCUSU JANNA'DIR.



JARVAN IV

DEMACIA'NIN SİMGESİ

Demacia'nın Prensi işinize en çok mesafe kapatma özellikleriyle yarayacaktır. Özellikle ultinizi aldıktan sonra bol bol baskın yaparak rakiplerinizin Sıçra büyülerini almaya çalışın. Bekleme sürelerini iyi takip ederek mobilitesi yüksek olmayan rakiplerinizi üst üste baskınlarla oyundan düşürebilirsiniz. Ayrıca ormanı temizlerken Sancağınızın atak hızınızı arttırdığını unutmayın. Ultinizi kullanırken de dostlarınıza zarar vermemeye dikkat edin.

Rakibinize son vuruşu Sancak'la yapmanın tadı bir ayrı!



JARVAN'LA OYUNUN HER ANINDA RAKİBE BASKI KURABİLİRSİNİZ.

RÜNLER

GELİŞMİŞ SALDIRI HIZI X9 +%1,7 saldırı hızı	**GELİŞMİŞ SALDIRI GÜCÜ X3** +2,25 saldırı gücü
GELİŞMİŞ ZIRH X9 +1 zırh	**GELİŞMİŞ BÜYÜ DİRENCİNDE ARTIŞ X9** seviye başına +0,16 b.d.

EŞYALAR

BAŞLANGIÇ	ASIL EŞYALAR	OYUN ORTASI	OYUN SONU
Avcı Palası	Sinsi Kılıç *Cengâver*	Kara Balta	Demir Solari'nin Broşu
Doldulabilir İksir	Vahşi Hydra	Merkür'ün Adımları	Randuin'in Alâmeti

KABİLİYET DAĞITIMI



YETENEK YÜKSELTME SIRASI





ORTA KORİDOR

JAYCE

YARINLARIN KORUYUCUSU

Jayce ilk seviyeden itibaren birden fazla yeteneğini kullanabilmesiyle oldukça etkili bir başlangıca sahip. Özellikle koridorda rakibinizi 6. seviyeden önce bolca sıkıştırın ve uzaktan bol bol dürtün. Oyunun ileri kısımlarında savaşa girmeden önce mutlaka Q-E kombonuzu isabet ettirdiğinizden emin olun. En büyük kabiliyeti olan uzaktan dürtme özelliğinden bol bol yararlanın. Jayce'i özellikle rakibinizi uzaktan eritmek istediğiniz oyunlarda tercih edin.

RÜNLER	
GELİŞMİŞ SALDIRI GÜCÜ X9 +0,95 saldırı gücü	**GELİŞMİŞ SALDIRI GÜCÜ X3** +2,25 saldırı gücü
GELİŞMİŞ ZIRH X9 +1 zırh	**GELİŞMİŞ BÜYÜ DİRENCİNDE ARTIŞ X9** seviye başına +0,16 b.d.

EŞYALAR			
BAŞLANGIÇ	ASIL EŞYALAR	OYUN ORTASI	OYUN SONU
Uzun Kılıç	Mana-veren	Kara Balta	Ebedi Kılıç
Can İksiri x3	Dominik Efendi'nin Hürmetleri	Merkür'ün Adımları	Kana-susamış

KABİLİYET DAĞITIMI



YETENEK YÜKSELTME SIRASI

Q → W → E → Q → Q → R → Q → W → Q

W → R → W → E → W → E → R → E → E



NİŞANCI

KALISTA

İNTİKAM MIZRAĞI

Mobilitesiyle ön plana çıkan Kalista'ya bolca atak hızı kasarak savaşlarda çok sinir bozucu bir pozisyon alma yeteneğine sahip olabilirsiniz. E yeteneğini minyonlara son vuruş için kullanmaktan çok çekinmeyin ama mana göstergenize de dikkat edin. Oyunun başlarında agresif ilerlemek istiyorsanız destek oyuncunuzun saldırıları yönetmesine izin verin.

RÜNLER	
GELİŞMİŞ SALDIRI GÜCÜ X9 +0,95 saldırı gücü	**GELİŞMİŞ SALDIRI HIZI X3** +%4,5 saldırı hızı
GELİŞMİŞ ZIRH X9 +1 zırh	**GELİŞMİŞ BÜYÜ DİRENCİ X9** +1,34 büyü direnci

EŞYALAR			
BAŞLANGIÇ	ASIL EŞYALAR	OYUN ORTASI	OYUN SONU
Doran'ın Kılıcı	Mahvolmuş Kralın Kılıcı	Canbiçen	Dominik Efendi'nin Hürmetleri
Can İksiri	Runaan'ın Kasırgası	Savaşçı Çizmeleri	Cıva Yatağan

KABİLİYET DAĞITIMI



YETENEK YÜKSELTME SIRASI

W → E → Q → E → E → R → E → Q → E

Q → R → Q → Q → W → W → R → W → W



KASSADIN

HİÇLİK GEZGİNİ

Oyunun başlarında çok etkili olmasa da özellikle 30-35. dakikadan sonra tam bir canavara dönüşebilir Kassadin. Oyunun ortalarında doldurulabilir iksirler kullanarak güvenliğinizi sağlayabilirsiniz. Takım savaşlarındaysa çok daha dikkatli davranmak ve ne zaman saldırıp ne zaman kaçmanız gerektiğini iyi kestirmek gerek. Bir kez eşyalarınızı tamamladığınızda durdurulamaz bir canavara dönüşeceksiniz.

RÜNLER

GELİŞMİŞ BÜYÜ NÜFUZU X9 +0,87 büyü nüfuzu	**GELİŞMİŞ YETENEK GÜCÜ X3** +4,95 yetenek gücü
GELİŞMİŞ CAN ARTIŞI X9 seviye başında +1,33 can	**GELİŞMİŞ BÜYÜ DİRENCİNDE ARTIŞ X9** seviye başına +0,16 b.d.

EŞYALAR

BAŞLANGIÇ	ASIL EŞYALAR	OYUN ORTASI	OYUN SONU
Doran'ın Yüzüğü	Asırlık Sopa	Zhonya'nın Kumsaati	Hiçlik Değneği
Can İksiri x2	Luden'in Feryadı	Sihirbaz Pabuçları	Rabadon'un Şapkası

KABİLİYET DAĞITIMI



YETENEK YÜKSELTME SIRASI



İlk eşyaları tamamlayana dek pasif oynamanız ileride daha rahat etmenizi sağlayacaktır.



BİR NOKTADAN SONRA DURDURULAMAZ OLMANIZ MÜMKÜN.

ORTA KORİDOR



KATARINA

SİNSİ BIÇAK

Katarina uzun zamandır köklü bir değişikliğe uğramasına rağmen oyunda hep alınabilecek türde bir şampiyon oldu. Karşınızda fazla kitle kontrolü yoksa orta koridorda Katarina'yı seçip, 6. seviye olduğunuz anda agresifliğe başlayabilirsiniz. Kartopu etkisinin en çok görüldüğü şampiyonlardan olduğu için iyi bir koridor safhası size çok şey kazandıracaktır. Ama unutmayın, kitle kontrolleri kullanılmadan önce rakibe saldırırsanız bir anda kendinizi ölü bulabilirsiniz. Öne geçerseniz Mejai'yi de düşünebilirsiniz.

Sinsi Bıçak aynı zamanda League of Legends'ın en bilinen şampiyonlarından biri olma özelliğini de taşıyor.



BİR SKOR ALDIĞINIZDA GERİSİNİN DE GELECEĞİNİ UNUTMAYIN.

RÜNLER	
GELİŞMİŞ BÜYÜ NÜFUZU X9 +0,87 büyü nüfuzu	**GELİŞMİŞ YETENEK GÜCÜ X3** +4,95 yetenek gücü
GELİŞMİŞ CAN ARTIŞI X9 seviye başında +1,33 can	**GELİŞMİŞ BÜYÜ DİRENCİ X9** +1,34 büyü direnci

EŞYALAR			
BAŞLANGIÇ	ASIL EŞYALAR	OYUN ORTASI	OYUN SONU
Kara Mühür	Rabadon'un Şapkası	Zhonya'nın Kumsaati	Rylai'nin Kristal Asası
Can İksiri x2	Hiçlik Değneği	Sihirbaz Pabuçları	Cehennem Asası

KABİLİYET DAĞITIMI



YETENEK YÜKSELTME SIRASI





ORTA KORİDOR

KENNEN

FIRTINANIN KALBİ

Kennen son zamanlarda LoL'de görmeye alıştığımız bir şampiyon. Dünya Şampiyonası'nda Fiziksel Hasar odaklı ilerlediğini görsek de buradaki eşya dizilimini Yetenek Gücü üzerine yaparak orta ve üst koridora daha uygun bir set vermeyi uygun gördük. Oynarken en çok ultinizin işe yarayacağını unutmayın ve doğru zamanda tüm rakiplerin arasına dalıp Zhonya'nıza tıklayın. Sonra gelsin skorlar!

RÜNLER	
GELİŞMİŞ BÜYÜ NÜFUZU X9 +0,87 büyü nüfuzu	**GELİŞMİŞ YETENEK GÜCÜ X3** +4,95 yetenek gücü
GELİŞMİŞ ZIRH X9 +1 zırh	**GELİŞMİŞ BÜYÜ DİRENCİ X9** +1,34 büyü direnci

EŞYALAR		
BAŞLANGIÇ	Doran'ın Kılıcı	Can İksiri
ASIL EŞYALAR	Zhonya'nın Kumsaati	Rabadon'un Şapkası
OYUN ORTASI	Rylai'nin Kristal Asası	Sihirbaz Pabuçları
OYUN SONU	Hiçlik Değneği	Koruyucu Melek

KABİLİYET DAĞITIMI

HIRS: 18

MAHARET: 12

AZİM: 0

YETENEK YÜKSELTME SIRASI

Q → W → E → Q → Q → R → Q → W → Q

W → R → W → W → E → E → R → E → E



ORMAN

MASTER YI

WUJU ÜSTADI

Birkaç skor aldıktan sonra durdurulamaz olabileceğiniz bir şampiyon olan Master Yi için önemli olan değerler Kritik Vuruş İhtimali ve Saldırı Hızı. Bu değerleri yükseltecek her türlü eşya dizilimiyle başarılı olabileceğiniz bir yapısı var. Ormanı temizlemede çok hızlı olması, kulenin vuruşlarından Q ile sıyrılabilmesi ve ultisi açıkken yavaşlamaması onu özellikle son zamanlarda çok popüler bir hale getirdi. Eğer oyunda Master Yi banlanmamışsa almayı düşünmeniz tavsiye edilir.

RÜNLER	
GELİŞMİŞ ZIRH DELME X9 +1,28 zırh delme	**GELİŞMİŞ SALDIRI HIZI X3** +%4,5 saldırı hızı
GELİŞMİŞ CAN ARTIŞI X9 seviye başında +1,33 can	**GELİŞMİŞ BÜYÜ DİRENCİNDE ARTIŞ X9** seviye başına +0,16 b.d.

EŞYALAR			
BAŞLANGIÇ	ASIL EŞYALAR	OYUN ORTASI	OYUN SONU
Avcı Palası	Akıncı Palası *Yanardöver*	Mahvolmuş Kralın Kılıcı	Randuin'in Alâmeti
Doldurulabilir İksir	Kara Balta	Savaşçı Çizmeleri	Ruh Gömleği

KABİLİYET DAĞITIMI



YETENEK YÜKSELTME SIRASI





RÜNLER	
GELİŞMİŞ KARMA NÜFUZ X9 +0,9 zırh delme/+0,62 büyü nüfuzu	**GELİŞMİŞ YETENEK GÜCÜ X3** +4,95 yetenek gücü
GELİŞMİŞ ZIRH X9 +1 zırh	**GELİŞMİŞ BÜYÜ DİRENCİ X9** +1,34 büyü direnci

EŞYALAR		
BAŞLANGIÇ	Büyü Hırsızının Marifeti	Doldurulabilir İksir
ASIL EŞYALAR	Mikael'in Kazanı	Demir Solari'nin Broşu
OYUN ORTASI	Gezgin Çizmesi	Yakut Keşiftaşı
OYUN SONU	Zeke'nin Habercisi	Kızgın Buhurdanlık

KABİLİYET DAĞITIMI



YETENEK YÜKSELTME SIRASI

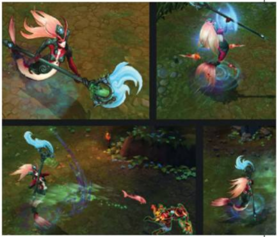


NAMI

DALGA ÇAĞIRAN

Tıpkı Janna gibi Nami de hareket kabiliyeti az olan takımlarda kaçma potansiyelini yükseltmek için idealdir. Ultisi ve yeteneklerinin hareket hızlarını yükseltebilmesi, kaçarken olduğu kadar saldırı esnasında da çok iyi bir seçim olmasını sağlıyor. Ultinin devasa menzilini her durumda arkadaşlarınızın yardımına yetişmek için kullanın ve nişancınızı E ile de hızlandırdığınızı unutmayın. Baloncukları rakibe tutturmak için koşu yollarına atmayı ihmal etmeyin.

İyi bir Nami oyuncusu olmak kolay değil ama iyi oynanan bir Nami'ye karşı durmak çok daha zor.



DOĞRU KULLANILAN BİR ULTİ TAKIM SAVAŞININ KADERİNİ DEĞİŞTİREBİLİR

ÜST KORİDOR



NAUTILUS

DERİNLİKLERİN DEVİ

Nautilus ormanda ve destek pozisyonunda da rahatça oynanabilecek olmasına karşın, buradaki eşya dizilimi üst koridora uygun olarak yapılmıştır. Pasifinizin sersemletme etkisinin değiş tokuşlarda ve baskınlarda çok işinize yarayacağını unutmayın. Dönüp yapacağınız tek bir normal saldırı hayatınızı da kurtarabilir. Savaşlarda koca çıpanızı rakip taşıyıcılara tutturabilirseniz oyunu kazandırabilirsiniz. Sizden beklenmeyecek bir hasar vurduğunuzu söylerlerse buna inanın. Nautilus'un çıpası hiç de hafif değil!

Biraz saldırı hızı kasarsanız savaşlarda daha çok rakibi sersemletebilirsiniz.



DERİNLİKLERİN DEVİ YÜZEYDE HİÇ FENA BİR İŞ ÇIKARMIYOR!

RÜNLER

GELİŞMİŞ SALDIRI HIZI X9 +%1,7 saldırı hızı	**GELİŞMİŞ YETENEK GÜCÜ X3** +4,95 yetenek gücü
GELİŞMİŞ ZIRH X9 +1 zırh	**GELİŞMİŞ BÜYÜ DİRENCİ X9** +1,34 büyü direnci

EŞYALAR

BAŞLANGIÇ	ASIL EŞYALAR	OYUN ORTASI	OYUN SONU
Doran'ın Yüzüğü	Buzdoğan Eldiven	Cehennem Asası	Randuin'in Alâmeti
Can İksiri x2	Ölü Adamın Zırhı	Ninja Tabisi	Ruh Gömleği

KABİLİYET DAĞITIMI



YETENEK YÜKSELTME SIRASI

E → W → Q → E → E → R → E → W → E

W → R → W → W → Q → Q → R → Q → Q



ORMAN

RENGAR

GÖLGE AVCI

Rengar çok büyük değişikliklere uğramamış olsa da gücünü korumaya devam ediyor. Özellikle başlarda öne geçtiğiniz takdirde rakip taşıyıcıların korkulu rüyası olabilirsiniz. Ultinizi mümkün olduğunca kullanıp rakiplerinizi tek başına yakalamaya ve tüm kombonuzla tek seferde öldürmeye çalışın. Öne geçerseniz rakibin ormanını da rahat bırakmayın! Her skor sizi daha da güçlendirecek ve oyunu daha da koparacaktır.

RÜNLER	
GELİŞMİŞ SALDIRI GÜCÜ X9 +0,95 saldırı gücü	**GELİŞMİŞ SALDIRI GÜCÜ X3** +2,25 saldırı gücü
GELİŞMİŞ ZIRH X9 +1 zırh	**GELİŞMİŞ BÜYÜ DİRENCİNDE ARTIŞ X9** seviye başına +0,16 b.d.

EŞYALAR							
BAŞLANGIÇ	Avcı Palası	ASIL EŞYALAR	Sinsi Kılıç Cengâver	OYUN ORTASI	Merkür'ün Adımları	OYUN SONU	Randuin'in Alâmeti
	Can İksiri x3		Vahşi Hydra		Kara Balta		Ruh Gömleği

KABİLİYET DAĞITIMI

HIRS: 18

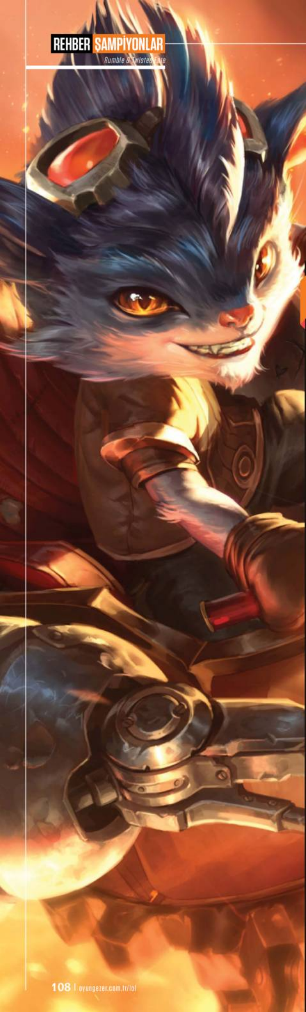
MAHARET: 12

AZİM: 0

YETENEK YÜKSELTME SIRASI

Q → W → E → Q → Q → R → Q → E → Q

E → R → E → E → W → W → R → W → W



ÜST KORİDOR

RUMBLE

BUHARLI GOLEM

Ultisiyle harikalar yaratabilen Rumble oynaması kolay bir şampiyon değil. Bu yüzden bol bol pratik yapmayı gerektiriyor. En büyük artısıysa koridorda öne geçemese bile takım savaşlarında harikalar yaratabilmesi. Rakiplerinizin üzerine koşup doğru zamanda Zhonya basarak çok yüksek hasarlar verebilir ya da ultinizi kullanmak için onları yemleyebilirsiniz. Özellikle global hedeflerin çevresinde takımınızda bir Rumble varsa çok daha rahat edersiniz.

RÜNLER	
GELİŞMİŞ BÜYÜ NÜFUZU X9 +0,87 büyü nüfuzu	**GELİŞMİŞ YETENEK GÜCÜ X3** +4,95 yetenek gücü
GELİŞMİŞ ZIRH X9 +1 zırh	**GELİŞMİŞ BÜYÜ DİRENCİ X9** +1,34 büyü direnci

EŞYALAR			
BAŞLANGIÇ	ASIL EŞYALAR	OYUN ORTASI	OYUN SONU
Doran'ın Yüzüğü	Rabadon'un Şapkası	Zhonya'nın Kumsaati	Rylai'nin Kristal Asası
Can İksiri x2	Liandry'nin Eziyeti	Sihirbaz Pabuçları	Hiçlik Değneği

KABİLİYET DAĞITIMI



YETENEK YÜKSELTME SIRASI

E → W → Q → Q → Q → R → Q → E → Q

E → R → E → E → W → W → R → W → W



YERALTI AVCISI *TWISTED FATE*

TWISTED FATE

İSKAMBİL USTASI

Haritada büyük bir baskı oluşturmak için en ideal şampiyonlardan Twisted Fate'i oynamak çok iyi bir oyun bilgisi gerekitiriyor. Haritanızı en azından 5 saniyede bir kontrol ederseniz ve arkadaşlarınıza yardım etmek konusunda çekince duymazsanız iyi bir Twisted Fate oyuncusu olmanız çok kolay. Nişancı pozisyonunda bile görebildiğimiz bu şampiyonu oynaması da epey basit. Sadece sarı kartla maviyi karıştırmayın yeter.

Twisted Fate oynayacaksanız bir gözünüz her daim haritada olmalı!



ULTİSİYLE TAKIMINA EN BÜYÜK DESTEĞİ VEREN ŞAMPİYONDUR TF

RÜNLER

GELİŞMİŞ KARMA NÜFUZ X9 +0,9 zırh delme/+0,62 büyü nüfuzu	**GELİŞMİŞ HAREKET HIZI X3** +%1,5 hareket hızı
GELİŞMİŞ CAN ARTIŞI X9 seviye başında +1,33 can	**GELİŞMİŞ BÜYÜ DİRENCİ X9** +1,34 büyü direnci

EŞYALAR

BAŞLANGIÇ	ASIL EŞYALAR	OYUN ORTASI	OYUN SONU
Doran'ın Yüzüğü	Luden'in Feryadı	Zhonya'nın Kumsaati	Rabadon'un Şapkası
Can İksiri x2	Lich Boğan	Sihirbaz Pabuçları	Hiçlik Değneği

KABİLİYET DAĞITIMI



YETENEK YÜKSELTME SIRASI

W → Q → E → Q → Q → R → Q → W → Q

W → R → W → W → E → E → R → E → E

NİŞANCI



TWITCH

VEBA GETİREN

Twitch'e son yamayla gelen yenilik onu gerçek bir suikastçı haline getiriyor. Zehirlemiş olduğunuz bir rakip öldüğü anda Q'nun bekleme süresi sıfırlandığından artık savaşlarda bir görünüp bir kaybolabilir, daha fazla hedefe hızla ulaşabilirsiniz. Doğru zamanda ortaya çıkıp rakiplerinizi şaşırtabilirseniz sonrasında kaçışınız da daha kolay olacak demektir bu! Ama dikkatli ve sinsi olun. Koridorda çok geriye düşerseniz suikastçılığınız hiçbir işe yaramaz.

İlk eşyalarınızı tamamladıktan sonra haritayı bol bol gezip ava çıkın.



BİR KEZ GERİYE DÜŞERSENİZ OYUNA GERİ DÖNMEK ZOR OLABİLİR.

RÜNLER

GELİŞMİŞ SALDIRI GÜCÜ X9 +0,95 saldırı gücü	**GELİŞMİŞ SALDIRI HIZI X3** +%4,5 saldırı hızı
GELİŞMİŞ ZIRH X9 +1 zırh	**GELİŞMİŞ BÜYÜ DİRENCİ X9** +1,34 büyü direnci

EŞYALAR

BAŞLANGIÇ	ASIL EŞYALAR	OYUN ORTASI	OYUN SONU
Tırpan	Mahvolmuş Kralın Kılıcı	Runaan'ın Kasırgası	Ebedi Kılıç
Can İksiri	Youmuu'nun Hayaletkılıcı	Savaşçı Çizmeleri	Dominik Efendi'nin Hürmetleri

KABİLİYET DAĞITIMI



YETENEK YÜKSELTME SIRASI





ORMAN

UDYR

RUH GEZGİNİ

Rakiplerinizin üzerine deli gibi koşun ve onları sersemletip öldürene kadar vurun! Udyr'i oynamak aslında bu kadar basit. Farklı yetenek gelişim sıralamalarıyla oynanabilmesi mümkün olan bu şampiyonla ilgili çok farklı eşya dizilimleri ve oyun tarzları görebilirsiniz ama hepsinin temelinde rakipleri korkutacak şekilde çalıdan fırlayıp yüksek saldırı hızıyla bolca hasar vurmak olacak. Kitle kontrollerden de hızlıca sıyrılıp rakipleri deli gibi kovalamaya devam edebilirsiniz. Udyr'e bir şans verin!

RÜNLER	
GELİŞMİŞ SALDIRI HIZI X9 +%1,7 saldırı hızı	**GELİŞMİŞ SALDIRI HIZI X3** +%4,5 saldırı hızı
GELİŞMİŞ ZIRH X9 +1 zırh	**GELİŞMİŞ BEKLEME SÜRESİ X9** -%0,83 bekleme süresi

EŞYALAR							
BAŞLANGIÇ	Avcı Palası	ASIL EŞYALAR	Sinsi Kılıç *Zıpkın*	OYUN ORTASI	Kara Balta	OYUN SONU	Ruh Gömleği
	Doldurulabilir İksir		Mahvolmuş Kralın Kılıcı		Merkür'ün Adımları		Donmuş Yürek

KABİLİYET DAĞITIMI



YETENEK YÜKSELTME SIRASI

R → W → R → E → R → Q → R → W → R

W → W → W → E → E → E → E → Q → Q



Nişancı

VARUS

İNTİKAM OKU

Pek fazla tercih ediliyor olmasa da hem koridordaki gücü hem de çok uzaklardan dürtebilme potansiyeliyle oldukça güçlü bir Nişancı Varus. Q'yu bolca kullanarak rakiplerinizi sürekli rahatsız edebileceğiniz gibi canı azalaran rakiplerin de normalde daha fazla kaçmalarına sebep olabilir ve değerli zamanlar kazanabilirsiniz. Yavaşlatma etkisini de hafife almayın ve ultinizin gücünü takım savaşlarında karşı takımı dağıtarak ya da tek başına yakaladığınız kişiyi kilitleyip eriterek kullanın.

RÜNLER	
GELİŞMİŞ SALDIRI GÜCÜ X9 +0,95 saldırı gücü	**GELİŞMİŞ SALDIRI HIZI X3** +%4,5 saldırı hızı
GELİŞMİŞ ZIRH X9 +1 zırh	**GELİŞMİŞ BÜYÜ DİRENCİ X9** +1,34 büyü direnci

EŞYALAR			
BAŞLANGIÇ	ASIL EŞYALAR	OYUN ORTASI	OYUN SONU
Tırpan	Ebedi Kılıç	Canbiçen	Dominik Efendi'nin Hürmetleri
Can İksiri	Hayalet Dansçı	Savaşçı Çizmeleri	Banshee'nin Duvağı

KABİLİYET DAĞITIMI



YETENEK YÜKSELTME SIRASI





VIKTOR

MAKİNE ELÇİ

Son zamanlarda orta koridorda oldukça sık görebiliyoruz Victor'ı. Yeteneklerini kullanmanın sanıldığı kadar zor olmadığı fark edildikçe popülerleşen bu şampiyon neredeyse her anlamda çok güçlü. Lazerinizi doğru şekilde kullanmaya alıştığınızda hem koridoru hem de oyunun tamamını domine edebilirsiniz. Burada verdiğimiz eşya dizilimi de hemen her oyunda işinize yarayacaktır. Yalnız, pek çok güçlü yanı olması sizi yanıltmasın, kaçma konusunda o kadar da iyi değil.

Victor kaçışı olmaması dışında her yönüyle güçlü bir yetenek gücü taşıyıcısı olarak hemen hemen her oyunda alınabilir bir tercih.

RÜNLER

GELİŞMİŞ BÜYÜ NÜFUZU X9 +0,87 büyü nüfuzu	**GELİŞMİŞ YETENEK GÜCÜ X3** +4,95 yetenek gücü
GELİŞMİŞ CAN ARTIŞI X9 seviye başında +1,33 can	**GELİŞMİŞ BÜYÜ DİRENCİ X9** +1,34 büyü direnci

EŞYALAR

BAŞLANGIÇ	ASIL EŞYALAR	OYUN ORTASI	OYUN SONU
Doran'ın Yüzüğü	Kusursuz Sihir Çekirdeği	Lich Boğan	Rylai'nin Kristal Asası
Can İksiri x2	Rabadon'un Şapkası	Sihirbaz Pabuçları	Zhonya'nın Kumsaati

KABİLİYET DAĞITIMI



YETENEK YÜKSELTME SIRASI

Q → E → E → W → E → R → E → Q → E
Q → R → Q → W → Q → W → R → W → W



DOĞRU KULLANILAN BİR ULTİ KARŞI TAKIMI BİR ANDA ERİTEBİLİR



LEAGUE OF LEGENDS



Oyungezer Özel
SAYI: 06 - 02/2016

ISSN: 2148 - 0869

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
Ateş Uluç, *ates@oyungezer.com.tr*

Göksu Evleri, Manolya Sok. B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Sinan Akkol, *sinan@oyungezer.com.tr*

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, *tugbek@oyungezer.com.tr*

Editörler
Deniz Kırca, *deniz@setimedia.com*
Tarık Kaplan, *tarik@oyungezer.com.tr*

Görsel Yönetmen
Gizem Sedef, *gizem@oyungezer.com.tr*

Serbest Yazarlar
Anıl İleri, *anil@oyungezer.com.tr*
Cengizhan Kervancı, *cengizhan@free2play.com.tr*
Emre Karaoğlu, *emre@free2play.com.tr*
Gencer Fenercioğlu, *gencer@oyungezer.com.tr*

Web Geliştirme
Ozan Özkan, *ozan@setimedia.com*
Özer Özdoğan, *ozer@setimedia.com*

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

setimedia

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti. Adına Sahibi: Sinan Akkol

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Manolya Sokak B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Matbaacılık Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No:4 34885
Sancaktepe İstanbul
Tel: 0216 585 91 02, Faks: 0216 585 91 30

Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık

KÜÇÜK BİR RİCA...
Oyungezer Özel'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.


OYUNGEZER ONLINE
LEAGUE OF LEGENDS ÖZEL SİTESİNİ
ZİYARET ETMEYİ UNUTMAYIN!
Oyungezer
HABER
FORUM
VİDEO
GALERİ
SATIN AL
ABONE OL
KAÇIRMAK İSTEMİYORSAN HEMEN SİPARİŞ VER
KAPINA GELSİN!
League of Legends
Taiwan Excellence Gaming Cup'ta LoL Takımı Babs Şampiyon Oldu
Büyük sahnelerden önce, buralardan başlamak lazım işte.
BJK'nın MSI Macerası
Deneyim de önemlidir.
3 SAYI BİR ARADA! SADECE 20 TL
4. SAYI HEMEN AL!
YILLIK ABONELİK 79 TL
HER AY 8 TL'YE DERGİN KAPINDA!
League of Legends'dan en son haberler
Önceki sayıların karakter rehberleri
League of Legends Özel dergisi ile ilgili her şey!
oyungezer.com.tr/lol


LEAGUE OF LEGENDS
tr.leagueoflegends.com
facebook.com/LeagueOfLegendsTurkiyeResmiSayfasi
twitter.com/loltrofficial
youtube.com/LoLTurkiye
twitch.tv/riotgamesturkish